

AMIGA CD 32™

Commodore

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION



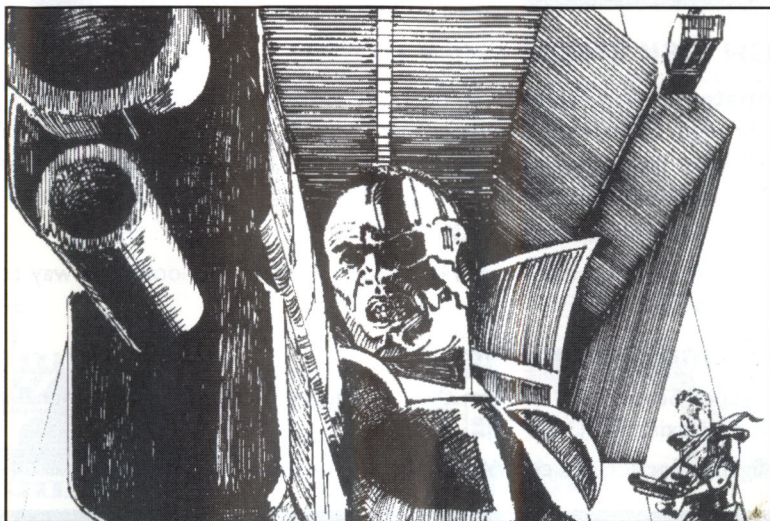
MICROPROSE

A C T I O N

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

AMIGA CD³²™



EPILEPSY WARNING

Please Read before using your Amiga CD 32

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimise any risk:

Prior to use:

- If you, or anyone in your family, has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use:

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a game.
- Parents should supervise their children. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, discontinue use IMMEDIATELY and consult your doctor.

SPECIAL AGENT FILES

MISSION ORDERS - TOP SECRET

Agents Available: Tasha - Hyper Gymnast

Felix Fly - Riot Ranger

RAM 2 - Renegade Robot

- FOR YOUR EYES ONLY -

HIGH RISK EMERGENCY ALERT!

Ultimate Mission Objective: Your mission (if you choose to accept it) is to get through Elvin Atombender's high security Tower and stop him (at all costs!) from destroying the Earth. We believe he is planning to escape to the Moon in a rocket based inside the Tower.

This is a race against time so DON'T WASTE IT!

You'll have to tackle many types of robot guards as you look for a way to get to the higher floors.

Additional Information

Intelligence Section (IS) confirm that an Electrical Circuit Key to other Tower levels *does* exist. FIND IT!

Intelligence Section Official Warning

DANGER! MISSION LEVEL RATED IMPOSSIBLE

ACCEPT MISSION?

[YES / NO]

MISSION BONUS

Impossible Mission 2025 - The Special Edition includes a complete version of the original classic *Impossible Mission!* Look out for it. (See the end of this document for specific mission guide)

AGENTS PRE-OPS PROCEDURE

- Insert the *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* CD into the Amiga CD 32 console as shown in the Commodore instruction booklet. After a few seconds, the opening sequence will run before the game begins.
- Press the Main Selector button (Red). The screen will change to the *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* title screen.

The Game Screen has two choices: GAME START and GAME OPTIONS.

- If you choose GAME OPTIONS (with D-Pad UP/DOWN) press ANY button to:

Set a Difficulty Level for your mission

NORMAL

HARD

Test the Sound Effects

Press D-Pad LEFT/RIGHT to cycle through the Sound Effects. Press ANY button to hear a sound.

Test the Music

Press D-Pad LEFT/RIGHT to cycle through the Music. Press ANY button to play the music.

Select a Character

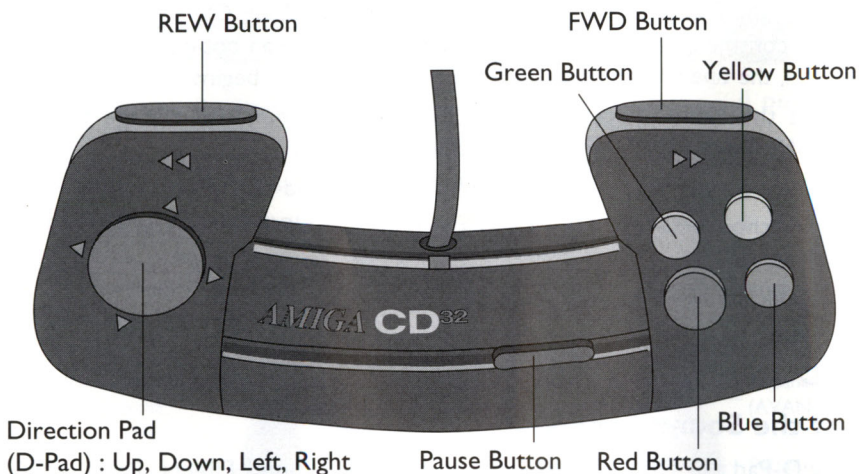
Press D-Pad LEFT/RIGHT to choose one of the three *Impossible Mission - 2025* characters. Press any button to go to their PROFILE.

Your next choice is PLAY THIS CHARACTER YES/NO?

Press the D-Pad LEFT/RIGHT to select YES or NO. Then press ANY button.

YES will take you to The Main Game.

MISSION CONTROLLER



CONTROL PAD

D-Pad Up	Move Elevator Up
D-Pad Down	Move Elevator Down
D-Pad Left	Move Character Left
D-Pad Right	Move Character Right
D-Pad Up/Down	Search
Green or Red Button	Somersault
REW Button	Cycle left through Power Ups
FWD Button	Cycle right through Power Ups
Yellow or Blue Button	Activate Power-Up
Pause Button	Pause On/Off

SPECIAL OPERATIVES INTELLIGENCE REPORTS

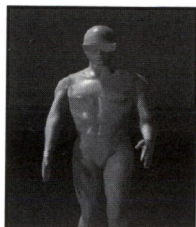


Name: Tasha
Number: XA4553HJ
Age: 21
Height: 5ft 11in (1.80m)
Weight: 154 lbs (83.92 kg)
Special Skill: International Augmentat-Gymnast

BACKGROUND

Natassia Tambor graduated from the Moscow Republic University in 2023. She was the youngest woman ever to receive a PhD in Applied Cybernetics. Shunning a promising scientific career Tasha, as she preferred to call herself, turned her thoughts to her obsessive love of gymnastics.

She became a star in the new 21st century sport of Augmented Gymnastics in which cybernetically enhanced athletes compete in front of multi-million TV audiences for fortunes in prize money. Unlike many other A-G's Tasha did not transform herself into the hideous looking part-human, part-machine competitors familiar to us all today. Tasha always looked wholly organic. Her secret lay in the Sil-Threads implanted into her nervous system: tiny implants that gave her massively increased, electronically induced, strength, skill and agility.

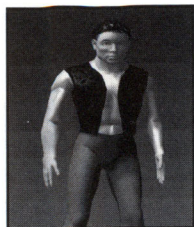


Name: RAM 2
Number: XR2297GF
Age: 2.1
Height: 6ft 7in (2.2m)
Weight: 1960 lbs (890.9kgs)
Occupation: Special Operations

BACKGROUND

The SORIU series of robots were designed and built for the Pacific Alliance by Elvin Enterprises. They were planned as a spearhead task force for the Alliance's 'hot-spot control' policy. Using a revolutionary new alloy that could shift between solid and liquid states at the command of electronic impulses, the robots remain the backbone of the Alliance's Automated Defence Force (ADF).

Only two RAM (Recon and Mediation) units were ever built. Their purpose was to act as negotiators in difficult diplomatic situations and carry enough firepower to take charge in any small shooting wars. However, when the insane genius Elvin chose to test RAM 1's shielding against a contained fusion explosion the robot was destroyed. RAM 2 reacted to the loss of its twin and sought 'robotic vengeance' on the evil technocrat.



Name: Felix Fly
Number: XD1153KL
Age: 32
Height: 6ft 3in (1.91m)
Weight: 210 lb (95.45 kg)
Occupation: Riot Ranger (Retired)

BACKGROUND

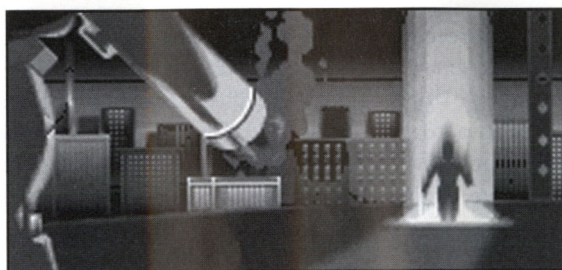
After graduating from the Pacific Alliance Military Academy at the top of his class, Felix Fly moved on to a brief but glorious career with the legendary *Nova Tigers*: the 8th Squadron, Orbital Marine Corps. He became a national hero through his exploits in the Up-To-The-Minute Wars and was retired with full honours after suffering near-fatal wounds in the Algarski Conflict.

Felix was then given a top position in Pacific City's *Riot Ranger* Elite Urban Control Squad.

Several years later, in a routine patrol with the Rangers, the unit came across a gang of Synthi-Punx carrying out an AAB on a store. In the ensuing enforcement action, the storekeeper was killed and Fly was held responsible (in contravention of an outdated city by-law). Fly was dishonourably discharged from the Rangers but took to waging his own style of law enforcement: righting wrongs that were beyond the scope of the law.

BUILDING SURVEILLANCE RECORDS

Very little accurate information exists in our files on Atombender Tower. The building has heavy-duty AI strict security. Our Recon Agents and Droids have penetrated it to a very limited extent. The following digital photos will give you an idea of what to expect once you get inside:



GETTING AROUND

Once you're in there, you've gotta move FAST! Search EVERYTHING! Use your wits (we paid enough for them!) Take and use what you can. You're in unknown territory and we won't be coming in with back-up. RUN, SOMERSAULT, use the ELEVATORS and the MONO-RAIL system (it's free).

RUNNING

Run left/right using the D-Pad LEFT/RIGHT controls.

SOMERSAULT

Leap over gaps or small objects by somersaulting over them; by pressing the Red or Green Buttons.

ELEVATORS/LIFTS

Use the elevators/lifts with your D-Pad UP/DOWN.

THE MONO-RAIL

The building has a Mono-rail system. This is used to travel across long corridors at speed. Wait for the mono-rail car to arrive and jump on.

SEARCHING OBJECTS

Search anything you find (don't worry, we've got a Warrant!). Stand in front of the object and press D-Pad Up or Down. Search Time taken will be shown.

POWER-UPS

Use anything you find in the building that you think will help you in your mission. You can carry **THREE** Power-Ups at any time.

Press the Blue or Yellow Buttons to activate a selected Power-Up.

If you have more than one Power-Up choose the one you want by pressing the FWD or REW Buttons.

The following is a selection of Power-Ups (found by ex-agents and recovered before burial) in the Tower.



Stun Grenades

Can be thrown to explode on impact. The Grenade travels in an arc. Watch out for sticky fingers! The longer you keep your finger on the Power-Up Buttons (Blue or Yellow), the steeper the arc.



Needle Gun

One shot gun firing a cloud of deadly needles. We reckon this'll smash top-rated Robot Armour.



Power Magnets

Pull elevators towards you that are stuck on a different level.



Cloaking Device

Makes you invisible to robots for a short time and lets you search objects without being attacked by them.



Holo Disguise

Lets you disguise yourself as a robot to get past them. You won't be able to jump or search items.



Universal Platform Reset Device

Resets all elevators/lifts in a room back to their starting positions.



Jet-Pacs

Fly around (careful fuel is limited!) using the D-Pad to move in all available directions. Fire at flying robots by pressing the Red or Green Buttons.

The following additional Power-Ups may exist but we have no visual evidence:

Power Search

Allows an object to be searched at a greater speed.

Auto Solve

Automatically solves Circuit Board Configurations.

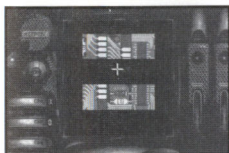
COMPUTER NETWORK TERMINALS

Intelligence Section know that a number of Computer Network Terminals are placed in the building. Interrogation of Installation Engineers has revealed their uses.

OPERATING PROCEDURE

1. Stand in front of the Terminal
2. Press D-Pad Up or Down
3. Press Blue or Yellow buttons to exit Terminals

TYPES OF TERMINAL



Circuit Board Configuration

Believed by Recon Agents to be THE KEY to moving to different parts of the building.



Synchro Punk Patrol: Alien Menace (SPPAM)

Atombender Games Inc

Move your gun base left, right, up or down using the D-Pad. Shoot down all the Aliens. You've got one 'life' - don't waste it!



Holo-Sequencer

Listen to a series of tones. Each tone will flash a holographic grid section. Repeat the sequence in the same order by positioning the D-Pad pointer and pressing the Red or Green buttons. A tone will sound.



Locator

Shows the location of terminals and exit lifts.

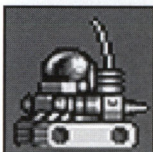


Inventory

Shows Powerups found. Use D-Pad left, Right Up, Down to highlight; forward and Rewind buttons to cycle through currently selected; Red or Green buttons to re-select.

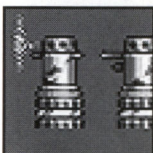
THE ROBOTS

The Tower is crawling with robots. They're there to stop you getting to Atombender. Each robot has its own capabilities and special attributes but one thing they've all got in common: they're deadly if you come into contact with them. Our information about the robots is extremely limited and perhaps dated. We don't know anything about the latest flying models.



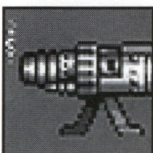
The After Dark Droid

Moves around laying mines at random. Avoid contact with this droid or the mines it is laying.



Lift Dwellers

LD's spend their time travelling up and down elevators. They will impede your progress.



Static Gun Posts

Huge movement detecting machine guns situated on tripods. They can swivel and fire through 360°. They will turn towards a moving object and fire two controlled bursts of deadly fire.



North and South Magnetic Robots

Magnetic robots that travel around the level in pairs attracted to each other. Once joined they will rotate and return through their old path.



Maintenance Droids

Small and swift, we don't know of any way to destroy these or divert them.

MISSION DEBRIEFING

At the end of every mission you will be fully debriefed.

MESSAGE ENDS. MESSAGE ENDS. MESSAGE ENDS.

CREDITS

THE TEAM

Paul Dunning
 Paul Ayliffe
 Seth "Axl" Walker
 Drew Northcott
 Andy Cook
 Scott Johnson
 Tim Cannell
 Allan Holloway
 John Reitze
 Mick McCallion
 Adam Steele
 Robert Dorney

THE PROJECT

Stephen Hand
 Stuart Whyte
 Andy Hieke

MUSIC/SOUND FX

Alistair Brimble
 Andrew Parton

DESIGN & DOCUMENTATION

Sarah Warburton
 Alkis Alkiviades

Copyright © 1994 by MicroProse Limited

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY

Produced by MicroProse Ltd under licence from Epyx.

All copyright on all elements of Impossible Mission belong to Epyx.

This manual, the packaging and the computer programs and audiovisuals on the accompanying CD, which are described by this manual, are copyrighted and contain proprietary information belong to MicroProse Limited. No one may give or sell copies of this manual or the accompanying disks or of listings of the programs on the disks to any person or institution, except as provided for by written agreement with MicroProse Limited. No one may copy, photocopy, reproduce, translate this manual or reproduce it to machine readable form, in whole or in part, without the prior written consent of MicroProse Limited. Any person or persons reproducing any portion of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of Copyright Violation, and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder

Made in the UK

MICROPROSE

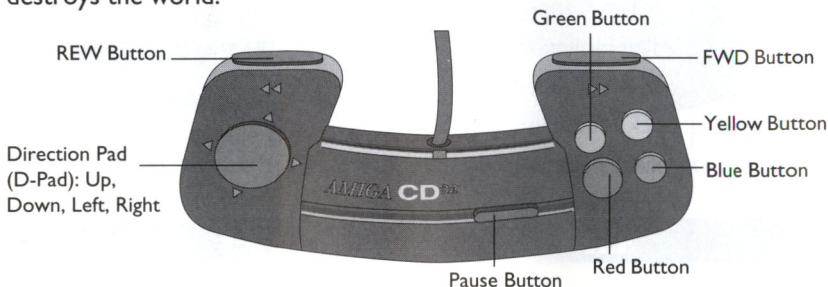
THE ARCHIVE

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Many thanks to EPYX for permission to use the original Impossible Mission.

GAME BACKGROUND

Penetrate the rooms and tunnels of Elvin's underground stronghold. Avoid his robots and compile a secret Password to enter the Main Control Room to disable the missile controller before it completes its launch sequence and destroys the world.



In the Elevator/ Corridors

D-Pad UP/DOWN

D-Pad LEFT/RIGHT

Press the Red or Green Buttons (while moving)

Press the Red or Green Buttons (while still)

Elevator Up/Down

Move Left/Right

Somersault

Activate Panel

In the Rooms

Press the Red or Green Buttons

Push D-Pad UP or DOWN

Push D-Pad UP or DOWN

Jump

Search Object (when in front of it)

Use Terminal (when in front of it)

Computer Terminal

D-Pad UP/DOWN

Press the Red or Green Buttons

If you see...

- A picture of a sleeping robot

This is a SNOOZE CODE. Temporary de-activate robots in a room by using the terminal.

- Picture of Lift platform with an arrow.

LIFT RESET to original positions.

- Puzzle Piece

Part of password to Elvin's control room. Piece will be held in pocket computer.

Hints on solving puzzles

- Some pieces are upside down or backwards (or both). Flip them.
- Pieces must be same colour. Change colour using the icon.
- Completed puzzle looks like a solid rectangle with little holes in it (computer punch card).
- There are FOUR pieces in each puzzle and NINE puzzles in the game. Each time you solve a puzzle a letter of Elvin's password appears at bottom of pocket computer screen.
- When you have NINE letters, you can open the control room door and SAVE THE WORLD!

Pocket Computer

D-Pad Directional

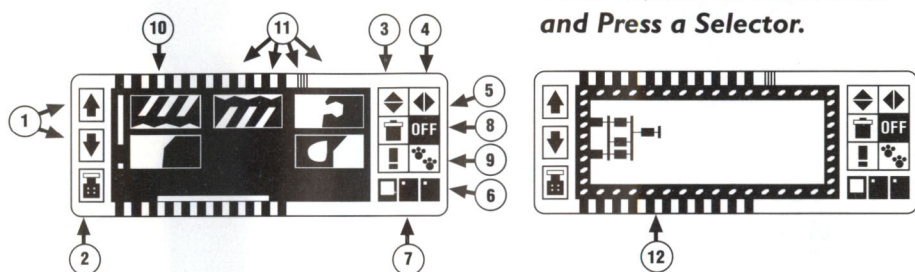
Move 'Glove' over panel icons

Press the Red or Green Buttons

Select an Icon or Pick up a puzzle piece

Press the Red or Green Buttons

Drop Puzzle Piece to chosen position



Point 'Glove' to these icons and Press a Selector.

1. Up/Down Arrows

Scroll through Puzzle Pieces held

2. Telephone

Call Main Computer for help (lose 2 minutes of time)

- find out if you have enough pieces to solve a puzzle
- correct orientation of the two puzzle pieces on display in left window. A tick mark indicates it is correct.
- Hang up terminates the link.

3. Up/Down Icon

Flips selected Puzzle Piece vertically

4. Left/Right Icon

Flips selected Puzzle Piece horizontally

5. Trash Can

Trashes selected Puzzle Piece

6. Undo (!)

Cancel last alteration to puzzle

7. Colour Icons

Changes colour of selected puzzle piece

8. 'OFF' Icon

Turns off Pocket Computer

9. PAWS Icon

Pause

10.

Two areas showing pieces held

11.

Four work areas

12.

Map showing area explored.

The Code Rooms

There are two code rooms in Elvin's stronghold, Here you can gain SNOOZES & LIFT INITs. Walk to the console and push D-Pad UP or DOWN. A sequence of squares will flash on the checkerboard, each accompanied with a musical tone. Use the glove to touch each square in ascending sequence (from lowest to highest notes).

The correct sequence will make the checkerboard flash and you will get a SNOOZE or a LIFT INIT. Quit at any time by touching the orange bar with the 'glove'.

Dying

A player dies when the time reaches 6.00 and the Missile fires.

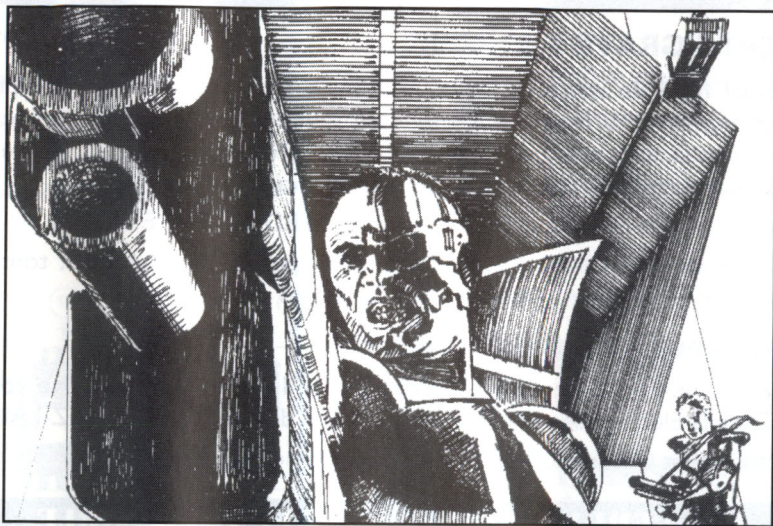
Falling from platforms or rooms will give you a 10 minute penalty.

END OF ARCHIVE

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

AMIGA CD 32™



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Veillez lire les recommandations suivantes avant d'utiliser votre Amiga CD 32.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques, notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 36 cm ou moins).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

DOSSIERS DES AGENTS SECRETS

ORDRES DE MISSION - TOP SECRET

Agents disponibles: Tasha - Hyper-gymnaste
Felix Fly - Commando anti-émeute
RAM 2 - Robot hors-la-loi

- DOCUMENT CONFIDENTIEL -

ALERTE GRAVE DANGER!

Objectif final de mission: votre mission (si vous choisissez de l'accepter) est de traverser la Tour hautement protégée d'Elvin Atombender et de l'empêcher (à tout prix!) de détruire la terre. Nous pensons qu'il essaie de s'échapper sur la lune dans une fusée basée à l'intérieur de la tour.

C'est une course contre la montre, alors NE PERDEZ PAS DE TEMPS!

Vous devrez vous attaquer à de nombreux types de gardes-robots, tout en essayant de vous frayer un passage vers les étages supérieurs.

Renseignements supplémentaires

Le Service de Renseignements (IS) confirme qu'il existe bien une Carte codée des Circuits Electriques pour les autres niveaux de la Tour. TROUVEZ-LA!

Avertissement Officiel du Service de Renseignements

DANGER! MISSION DECLAREE IMPOSSIBLE

ACCEPTER MISSION? [OUI/NON]

BONUS DE MISSION

Impossible Mission 2025 - The Special Edition comprend la version complète du classique *Impossible Mission* d'origine! Jetez-y un coup d'œil. (Voir la fin de ce document pour un guide de mission spécifique).

PREPARATION DES AGENTS

- Insérez le CD *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* dans l'Amiga CD32 comme indiqué dans le manuel d'instructions. Après quelques secondes, vous verrez apparaître la séquence d'introduction avant que le jeu ne commence.

- Appuyez sur le bouton de sélection principal (le rouge). Vous verrez apparaître l'écran titre *Impossible Mission 2025 - The Special Edition*.

L'écran jeu vous offre deux options: COMMENCER JEU et OPTIONS.

- Si vous choisissez OPTIONS (en appuyant sur le bouton-D vers le HAUT/BAS), appuyez sur n'importe quel bouton pour:

Déterminer un niveau de difficulté pour votre mission

NORMAL

DIFFICILE

Tester les effets sonores

Utilisez le bouton-D vers la GAUCHE/DROITE, pour passer les effets sonores en revue. Appuyez sur n'importe quel bouton pour entendre un son.

Tester la musique

Utilisez le bouton-D vers la GAUCHE/DROITE, pour passer la musique en revue. Appuyez sur n'importe quel bouton pour entendre la musique.

Sélectionner un personnage

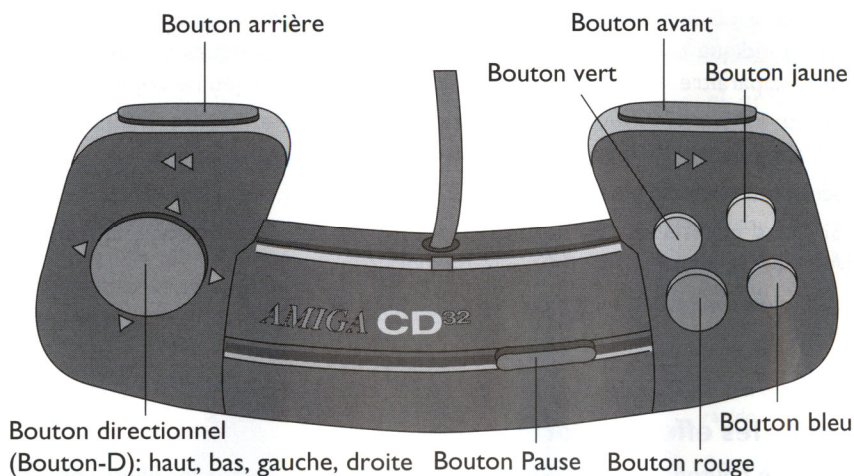
Utilisez le bouton-D vers la GAUCHE/DROITE pour choisir l'un des trois personnages d'*Impossible Mission - 2025*. Appuyez sur n'importe quel bouton pour obtenir leur PROFIL.

Votre choix suivant est JOUER CE PERSONNAGE OUI/NON?

Utilisez le bouton-D vers la GAUCHE/DROITE pour sélectionner OUI ou NON. Puis appuyez sur n'importe quel bouton.

"Oui" vous emmènera au jeu principal.

CONTROLEUR DE MISSION



CONTROL PAD

Bouton-D haut	Faire monter l'ascenseur
Bouton-D bas	Faire descendre l'ascenseur
Bouton-D gauche	Déplacer le personnage vers la gauche
Bouton-D droite	Déplacer le personnage vers la droite
Bouton-D haut/bas	Examiner
Bouton rouge ou vert	Sauter
Bouton arrière	Passer bonus en revue vers la gauche
Bouton avant	Passer bonus en revue vers la droite
Bouton bleu ou jaune	Activer bonus
Bouton pause	Activer/désactiver pause

RAPPORTS DE RENSEIGNEMENTS DES AGENTS SECRETS

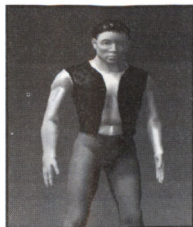


Nom: Tasha
Code: XA4553HJ
Age: 21 ans
Taille: 1,80 m
Poids: 84 kg
Spécialité: Hyper-gymnastique internationale

HISTORIQUE

Natassia Tambor termina ses études à l'Université Républicaine de Moscou en 2023. Elle était la plus jeune femme à réussir un doctorat en Cybernétique Appliquée. Abandonnant une carrière scientifique prometteuse, Tasha, comme elle aimait se faire appeler, commença à se concentrer sur son amour obsessionnel de la gymnastique.

Elle devint une star du nouveau sport du 21^{ème} siècle, l'hyper-gymnastique, permettant à des athlètes, améliorés sur le plan cybernétique, de s'affronter devant plusieurs millions de téléspectateurs, afin d'amasser des fortunes. Contrairement à de nombreux autres hyper-gymnastes, Tasha ne s'est pas transformée en concurrente repoussante, à l'apparence mi-humaine, mi-machine, à laquelle nous sommes habitués aujourd'hui. Tasha a toujours gardé un aspect totalement organique. Son secret réside dans les Fils-Synthétiques implantés dans son système nerveux: de minuscules implants qui lui confèrent une force, une adresse et une agilité induites électroniquement et considérablement augmentées.



Nom: Felix Fly
Code: XD1153KL
Age: 32 ans
Taille: 1,91 m
Poids: 95,5 kg
Occupation: Commando anti-émeute

HISTORIQUE

Après avoir passé son diplôme à l'Académie Militaire de l'Alliance Pacifique et être arrivé premier de sa promo, Felix Fly commença une courte mais glorieuse carrière avec les légendaires *Tigres Nova*, le 8ème escadron du Corps de Marine Orbital. Il devint un héros national grâce à ses exploits dans les Guerres de Dernière Heure et se retira avec tous les honneurs, après avoir subi des blessures presque mortelles au cours du Conflit Algarski.

Felix obtint ensuite un poste important dans la Brigade d'Elite du Contrôle Urbain de Pacific City.

Quelques années plus tard, pendant une patrouille de routine avec les Commandos, il découvrit un gang de Synthi-Punx effectuant un vol à main armée dans un magasin. Au cours de l'assaut qui s'ensuivit, le commerçant fut tué et Fly en fut tenu responsable (parce qu'il avait contrevenu à un vieil arrêté municipal). Fly fut renvoyé des Commandos pour manquement à l'honneur, mais entreprit de faire appliquer la loi à sa façon: régler les problèmes qui dépassaient les compétences de la loi.



Nom: RAM 2
 Code: XR2297GF
 Age: 2,1 ans
 Taille: 2,20 m
 Poids: 891 kg
 Occupation: Opérations spéciales

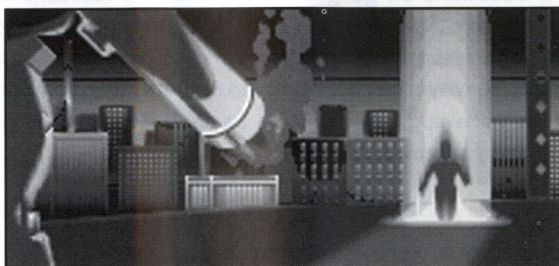
HISTORIQUE

La série de robots SORIU fut conçue et fabriquée par Elvin Enterprises pour l'Alliance Pacifique. Ils représentaient le fer de lance d'une force d'intervention travaillant pour la politique de "contrôle des points chauds" de l'Alliance. Grâce à l'utilisation d'un nouvel alliage pouvant passer de l'état liquide à l'état solide, sous l'influence d'impulsions électroniques, les robots demeurent les piliers de la Force de Défense Automatisée de l'Alliance (ADF).

Seules deux unités RAM (Reconnaissance et Médiation) furent construites. Leur but était de jouer le rôle de négociateurs dans les situations diplomatiques difficiles, tout en s'accompagnant d'une puissance de tir suffisante pour s'imposer dans le cas d'un échange de coups de feu. Néanmoins, lorsque le génie fou, Elvin, choisit de tester la protection du RAM 1 avec une explosion thermonucléaire contenue, le robot fut détruit. A la suite de la perte de son jumeau, RAM 2 s'engagea dans une "vengeance robotique" contre le technocrate diabolique.

SURVEILLANCE DU BATIMENT

Il existe très peu de renseignements dans nos fichiers sur la Tour Atombender. Le bâtiment est protégé par un système de sécurité à toute épreuve. Nos Agents et Droides de Reconnaissance ont réussi à s'y introduire mais avec des résultats limités. Les photos digitalisées suivantes vous donneront une idée de ce à quoi vous devrez vous attendre lorsque vous serez à l'intérieur:



SE DEPLACER

Une fois que vous serez à l'intérieur, vous devrez vous déplacer VITE! Regardez PARTOUT! Utilisez votre intelligence (nous l'avons payée assez cher!) Prenez et utilisez ce que vous pouvez. Vous êtes en territoire inconnu et nous n'allons pas vous rejoindre avec des renforts. COUREZ, SAUTEZ, utilisez les ASCENSEURS et le système MONORAIL (il est gratuit).

COURSE

Courez vers la gauche/droite en utilisant votre bouton-D.

SAUT PERILLEUX

Sautez par-dessus des trous ou des petits objets, en appuyant sur le bouton rouge ou vert.

ASCENSEURS

Utilisez les ascenseurs en appuyant sur votre bouton-D vers le HAUT/BAS.

LE MONORAIL

Le bâtiment dispose d'un système de monorail. Vous l'utilisez pour traverser rapidement de longs couloirs. Attendez que le monorail arrive et sautez dedans.

EXAMINER DES OBJETS

Examinez tout ce que vous trouvez (ne vous inquiétez pas, vous avez un mandat!) Placez-vous devant l'objet et appuyez sur le bouton-D vers le HAUT/BAS. Le temps que vous passez à examiner sera affiché.

BONUS

Utilisez tout ce que vous trouvez dans le bâtiment et qui pourra vous aider dans votre mission. Vous pouvez avoir jusqu'à TROIS bonus à la fois.

Appuyez sur le bouton bleu ou jaune pour activer le bonus voulu.

Si vous avez plus d'un bonus, choisissez celui que vous voulez en appuyant sur le bouton arrière ou avant.

Voici ci-dessous la liste des bonus (trouvés par des ex-agents et récupérés avant leur enterrement) dans la Tour.



Grenades étourdissantes

Vous les lancez et elles explosent au moment de l'impact. La grenade prend une trajectoire en forme d'arc. N'ayez pas la main trop lourde! Plus vous gardez le doigt sur le bouton bleu/jaune, plus l'arc est courbé.



Fusil à aiguilles

Un fusil projetant un nuage d'aiguilles mortelles. Nous sommes convaincus que cela traversera le meilleur des blindages de robot.



Super aimants

Ils attirent vers vous les ascenseurs coincés aux autres niveaux.



Dispositif d'invisibilité

Il vous rend invisible pour les robots pendant un court délai, ce qui vous permet d'examiner des objets sans qu'ils vous attaquent.



Hologramme

Il vous permet de vous déguiser en robot et de passer sans être attaqué. Vous ne pourrez pas sauter, ni examiner d'objets.



Dispositif universel pour replacer les plates-formes

Il permet de remettre tous les ascenseurs d'une salle à leur position initiale



Propulseurs

Vous pouvez vous déplacer dans les airs (attention, le carburant est limité!) en utilisant le bouton-D dans toutes les directions disponibles. Faites feu sur les robots volants en appuyant sur le bouton rouge ou vert.

Les bonus supplémentaires ci-dessous existent peut-être, mais on n'en a pas la preuve visuelle:

Examen rapide

Il permet l'examen plus rapide d'un objet.

Résolution automatique

Elle résout automatiquement les configurations des cartes codées.

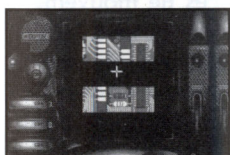
TERMINAUX DU RESEAU D'ORDINATEURS

Le service de renseignements sait qu'un certain nombre de terminaux d'ordinateurs se trouvent dans le bâtiment. Les ingénieurs d'installation en ont révélé la fonction après un interrogatoire.

PROCEDURE DE FONCTIONNEMENT

1. Placez-vous devant le terminal
2. Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas
3. Appuyez sur le bouton Bleu ou Jaune pour quitter les terminaux

TYPES DE TERMINAUX



Configuration de carte codée

Les agents de reconnaissance pensent que c'est LA CLE des déplacements dans les différentes parties du bâtiment.



Patrouille de Punks Synchro: Menace Alien (SPPAM)

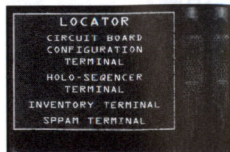
Atombender Games Inc

Tournez votre arme à gauche ou à droite en appuyant sur le bouton-D vers la gauche, la droite, le haut ou le bas en appuyant sur le Bouton-D. Exterminez tous les aliens. Vous n'avez qu'une "vie", ne la gaspillez pas!



Séquenceur-hologramme

Vous entendez une série de tonalités. Chacune fera clignoter une section de la grille holographique. Répétez la séquence dans le même ordre en déplaçant le pointeur avec le bouton-D et en appuyant sur le bouton rouge ou vert. Une tonalité retentira.



Positionneur

Il indique la position des terminaux et des ascenseurs de sortie.

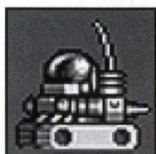


Inventaire

Montre les bonus que vous avez trouvés. Appuyez vers la gauche, la droite, le haut ou le bas sur le bouton-D pour mettre en surbrillance; les boutons avant et arrière vous permettent de faire défiler les objets sélectionnés; le bouton Rouge ou Vert sert à resélectionner.

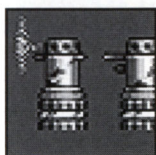
LES ROBOTS

La Tour est remplie de robots. Ils sont là pour vous empêcher d'atteindre Atombender. Chaque robot a ses propres spécialités et attributs, mais, ce qu'ils ont tous en commun, c'est qu'ils sont mortels si vous les rencontrez. Nos renseignements sur les robots sont très limités et peut-être périmés. Nous ne savons absolument rien des tout derniers modèles volants.



Le droïde de la nuit

Il se déplace partout pour poser des mines au hasard. Évitez tout contact avec ce droïde ou les mines qu'il dépose.



Les occupants d'ascenseurs

Ils passent leur temps à monter et descendre en ascenseur. Ils ralentissent votre progression.



Postes fixes d'artillerie

Ce sont d'énormes mitrailleuses détectrices de mouvement placées sur des trépieds. Elles peuvent pivoter et faire feu sur 360°. Elles se tournent vers un objet mobile et contrôlent le tir de deux coups mortels.



Robots magnétiques nord et sud

Ce sont des robots magnétiques qui se promènent par deux dans les niveaux et qui sont attirés l'un vers l'autre. Une fois réunis, ils pivotent et retournent d'où ils viennent.



Droïdes d'entretien

Ils sont petits et rapides, et nous ne savons pas comment les détruire ou les détourner.

RAPPORT DE MISSION

A la fin de chaque mission, vous obtenez un rapport complet de la mission.

MESSAGE TERMINE. MESSAGE TERMINE. MESSAGE TERMINE.

CREDITS

L'EQUIPE

Paul Dunning
 Paul Ayliffe
 Seth "Axl" Walker
 Drew Northcott
 Andy Cook
 Scott Johnson
 Tim Cannell
 Allan Holloway
 John Reitze
 Mick McCallion
 Adam Steele
 Robert Dorney

LE PROJET

Stephen Hand
 Stuart Whyte
 Andy Hieke

EFFETS SONORES ET MUSIQUE

Alistair Brimble
 Andrew Parton

DESIGN ET DOCUMENTATION

Sarah Warburton
 Alkis Alkiviades

Copyright © 1994 MicroProse Limited

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY

Produit par MicroProse Ltd sous licence d'Epyx.

Tous les droits d'auteur concernant les éléments d'Impossible Mission appartiennent à Epyx.

Ce manuel, le packaging et les programmes informatiques et audiovisuels du CD qui l'accompagnent, et sont décrits dans ce manuel, sont sous copyright et contiennent des informations appartenant à MicroProse Limited. Il est interdit de donner, ou de vendre des copies de ce manuel, du disque qui l'accompagne, ou des listings des programmes contenus sur ce disque, à toute personne ou institution, sans l'autorisation écrite de MicroProse Limited. Personne n'est autorisé à copier, photocopier, reproduire, traduire ce manuel ou le réduire à un format exploitable, en partie ou dans sa totalité, sans l'autorisation écrite préalable de MicroProse Limited. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, dans quelque support médiatique que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright, et soumise à la loi sur la responsabilité civile à la discrétion du détenteur du copyright.

Fabriqu  au R.U.

MICROPROSE

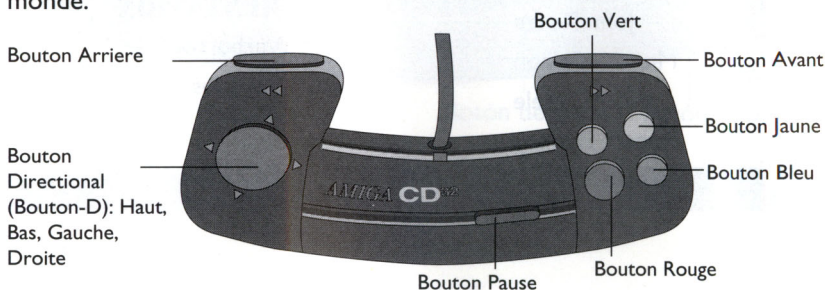
ARCHIVES

IMPOSSIBLE MISSION - LE JEU D'ORIGINE

Tous nos remerciements à EPYX pour nous avoir autorisés à utiliser le jeu original d'Impossible Mission.

LE JEU

Entrez dans les salles et les tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin. Evitez ses robots et composez un mot de passe secret pour entrer dans la salle de contrôle principal, afin de mettre hors d'état le contrôleur du missile, et ce, avant qu'il n'arrive à la fin de sa séquence de lancement et ne détruise le monde.



Dans l'ascenseur/les couloirs

Bouton-D HAUT/BAS	Ascenseur vers le Haut/Bas
Bouton-D GAUCHE/DROITE	Déplacement vers la Gauche/Droite
Bouton rouge ou vert (en mouvement)	Saut périlleux
Bouton rouge ou vert (à l'arrêt)	Activer panneau

Dans les salles

Bouton rouge ou vert	Sauter
Bouton-D HAUT ou BAS	Examiner objet (lorsque vous êtes devant)
Bouton-D HAUT ou BAS	Utiliser terminal (lorsque vous êtes devant)

Terminal d'ordinateur

Bouton-D HAUT/BAS	Sélectionner fonction
Bouton rouge ou vert	Utiliser fonction

Si vous voyez...

- la photo d'un robot endormi.

C'est un SOPORIFIQUE. Cela désactive temporairement les robots se trouvant dans la salle en utilisant le terminal.

- la photo d'une plate-forme d'ascenseur avec une flèche.

Cela REPLACE L'ASCENSEUR à sa position d'origine.

- des pièces de puzzle.

Ce sont des morceaux du mot de passe pour entrer dans la salle de contrôle d'Elvin. Les pièces seront gardées dans l'ordinateur de poche.

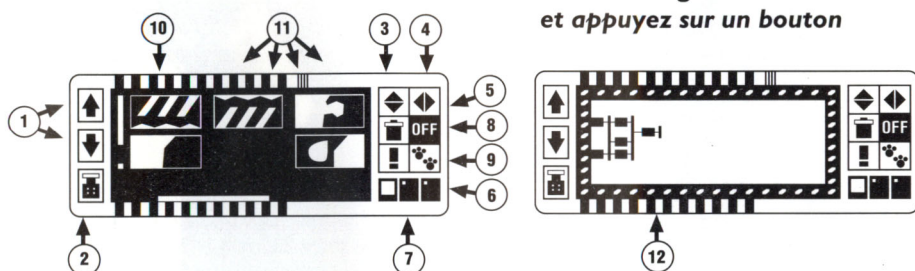
Conseils pour assembler les pièces

- Certaines pièces sont à l'envers ou retournées (ou les deux). Tournez-les.
- Les pièces doivent être de la même couleur. Changez la couleur en utilisant l'icône.
- Le puzzle terminé ressemble à un rectangle plein avec des petits trous (carte informatique perforée).
- Il y a QUATRE pièces par puzzle et NEUF puzzles dans le jeu. Chaque fois que vous terminez un puzzle, l'une des lettres du mot de passe d'Elvin apparaît au bas de l'écran de l'ordinateur de poche.
- Lorsque vous avez NEUF lettres, vous pouvez ouvrir la porte de la salle de contrôle et SAUVER LE MONDE!

Ordinateur de poche

- Bouton-D Déplacer le "gant" sur les icônes du panneau
- Bouton rouge ou vert Sélectionner une icône ou ramasser une pièce de puzzle
- Bouton rouge ou vert Lâcher la pièce de puzzle à l'endroit choisi

Pointez le "gant" sur ces icônes et appuyez sur un bouton



1. Flèches haut/bas Passer en revue les pièces du puzzle détenues.
2. Téléphone Demander de l'aide à l'ordinateur principal (cela perd 2 minutes).
- pour voir si vous avez assez de pièces pour résoudre l'énigme.
- pour corriger l'orientation des deux pièces de puzzle affichées dans la fenêtre de gauche. Une coche indique que c'est correct.
- pour couper le contact en raccrochant.
3. Icône haut/bas Tourner verticalement la pièce de puzzle sélectionnée.
4. Icône gauche/droite Tourner horizontalement la pièce de puzzle sélectionnée.
5. Poubelle Jeter la pièce de puzzle sélectionnée.
6. Défaire (!) Annuler la dernière modification du puzzle.
7. Icônes couleur Changer la couleur de la pièce de puzzle sélectionnée.
8. Icône "OFF" Eteindre l'ordinateur de poche.
9. Icône "PATTES" Pause
10. Deux zones indiquant les pièces détenues.
11. Quatre zones de travail.
12. Carte indiquant la zone explorée.

Les salles de code

Il existe deux salles de code dans la forteresse d'Elvin. Vous pouvez y gagner des bonus SOPORIFIQUES & REPLACER ASCENSEUR. Dirigez-vous vers la console et appuyez sur le bouton-D vers le haut/bas. Une série de cases clignotera sur la grille et sera accompagnée d'une tonalité. Utilisez le "gant" pour toucher chaque case en ordre croissant (des notes les plus basses aux plus hautes).

La séquence correcte fera clignoter la grille et vous obtiendrez un bonus SOPORIFIQUE ou REPLACER ASCENSEUR. Vous pouvez quitter quand vous le souhaitez en touchant la barre orange avec le "gant".

Fin du jeu

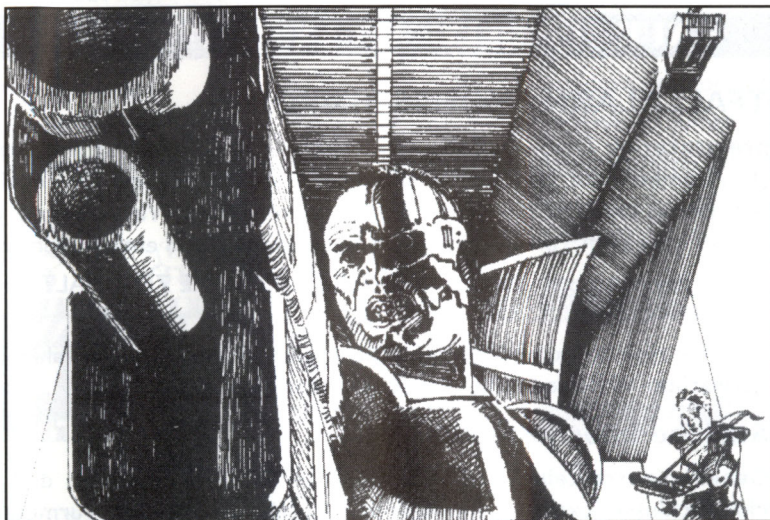
Le joueur a perdu lorsque le temps atteint 6.00 et que le missile a été lancé. Si vous tombez de plates-formes ou de salles, vous perdrez 10 minutes.

FIN DES ARCHIVES

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

AMIGA CD 32™



EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHREN AMIGA CD 32 BENUTZEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen:

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während des Spielens:

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Falls bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

SPEZIALAGENTENAKTEN

EINSATZBEFEHLE - STRENG GEHEIM

Zur Verfügung stehende Agenten:

Tasha: Super-Gymnastin

Felix Fly: Schutzranger

RAM 2: Abtrünniger Roboter

- NUR FÜR DEINE AUGEN BESTIMMT! -

NOTFALLALARM - HOHES RISIKO!

Haupteinsatzziel: Deine Aufgabe ist es (sofern Du den Auftrag annimmst), in Elvin Atombenders Hochsicherheitsturm einzudringen und ihn (egal zu welchem Preis!) daran zu hindern, die Erde zu vernichten. Wir vermuten, daß er mit einer in seinem Turm verborgenen Rakete zum Mond entkommen will.

Dies ist ein Rennen gegen die Zeit! VERLIER ALSO KEINE ZEIT, HALT DICH RAN!

Während Du dich zu den höheren Etagen durchschlägst, wirst Du zahlreiche Roboterwächter verschiedenster Art überwinden müssen!

Zusätzliche Informationen

Die Geheimdienstabteilung (IS - Intelligence Section) bestätigt, daß ein Stromkreisschlüssel existiert, mit dessen Hilfe Du die höheren Turmetagen erreichen kannst. **FINDE DIESEN SCHLÜSSEL!**

Offizielle Warnung der Geheimdienstabteilung

ACHTUNG! EINSATZ ALS UNMÖGLICH EINGESCHÄTZT!

NIMMST DU DEN AUFTRAG AN? [JA/NEIN]

EINSATZBONUS

Impossible Mission 2025 - The Special Edition enthält eine komplette Version des Originalspiels *Impossible Mission!* Halte also Deine Augen offen! (Spezifische Einsatzanhaltspunkte findest Du hinten in diesem Handbuch.)

ERSTE ANWEISUNGEN AN DEN GEHEIMAGENTEN

- Lege die CD von *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* in die Amiga CD 32-Konsole, wie im Commodore-Handbuch beschrieben. Nach wenigen Sekunden läuft die Einleitung ab, und anschließend beginnt das Spiel.

- Drücke den Haupt-Auswahlknopf (Rot). Daraufhin verwandelt sich der Bildschirm in den Titelschirm für *Impossible Mission 2025 - The Special Edition*.

Auf dem Spielbildschirm gibt es zwei Optionen: SPIELSTART und SPIELOPTIONEN.

- Wenn Du die SPIELOPTIONEN wählst (durch OBEN/UNTEN auf dem R-Knopf), kannst Du durch Drücken eines BELIEBIGEN Knopfes:

- Den Schwierigkeitsgrad für Deine Mission festlegen

NORMAL

SCHWER

- Die Soundeffekte testen

Drücke den R-Knopf LINKS/RECHTS, um die Soundeffekte durchzugehen. Durch Drücken eines BELIEBIGEN Knopfes kannst Du den Sound hören.

- Die Musik testen

Drücke den R-Knopf LINKS/RECHTS, um die Musikstücke durchzugehen. Betätige einen BELIEBIGEN Knopf, um sie zu hören.

- Eine Figur wählen

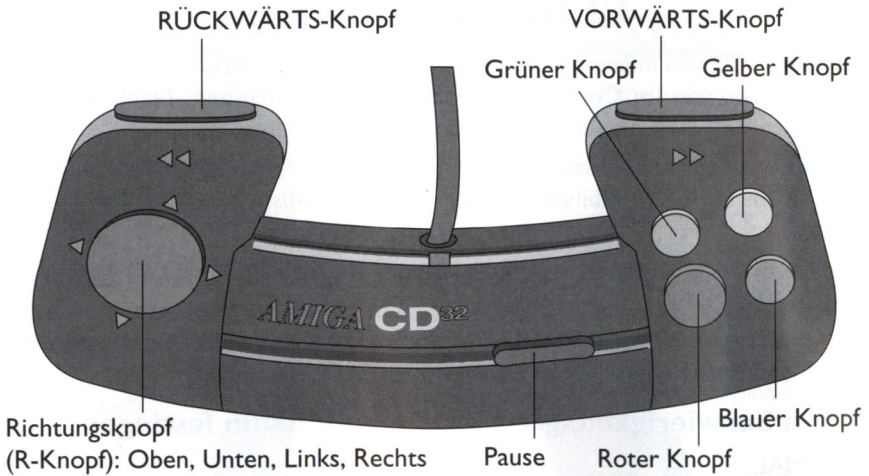
Drücke den R-Knopf LINKS/RECHTS, um eine der drei Figuren in *Impossible Mission 2025* zu wählen. Durch Drücken eines beliebigen Knopfes siehst Du deren BESCHREIBUNG.

Als nächstes mußt Du Dich entscheiden, ob Du als diese Figur spielen möchtest.

Drücke den R-Knopf LINKS/RECHTS, um JA oder NEIN zu wählen. Drücke dann einen BELIEBIGEN Knopf.

Mit JA gelangst Du ins eigentliche Spiel.

STEUERUNG IM EINSATZ



R-KNOPF

R-Knopf Oben	Fahrstuhl nach oben fahren lassen
R-Knopf Unten	Fahrstuhl nach unten fahren lassen
R-Knopf Links	Figur nach links bewegen
R-Knopf Rechts	Figur nach rechts bewegen
R-Knopf Oben/Unten	Suchen
Grüner oder Roter Knopf	Salto
RÜCKWÄRTS-Knopf	Nach links durch Power-Ups gehen
VORWÄRTS-Knopf	Nach rechts durch Power-Ups gehen
Gelber oder Blauer Knopf	Power-Up aktivieren
Pause	Spiel unterbrechen/wieder aufnehmen

SPEZIALAGENTEN-GEHEIMBERICHTE

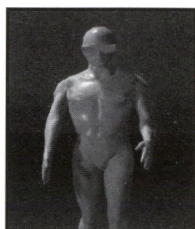


Name:	Tasha
Nummer:	XA4553HJ
Alter:	21
Größe:	1,80 m
Gewicht:	83,92 kg
Besondere Fähigkeiten:	Internationale Augmentationsgymnastin

Werdegang

Natassia Tambor graduierte 2023 von der Republikanischen Universität Moskau. Sie war die jüngste Frau, die jemals einen Doktor in "Angewandter Kybernetik" erhalten hat. Sie verzichtete jedoch auf eine vielversprechende wissenschaftliche Karriere und wandte sich stattdessen ihrer obsessiven Liebe zur Gymnastik zu.

Sie erlangte große Berühmtheit, als sie an der neuesten Wettkampfsportart des 21. Jahrhunderts, der "Augmentationsgymnastik", teilnahm, bei der kybernetisch verbesserte Athleten vor den Augen von Millionen von Fernsehzuschauern um große Siegesprämien kämpfen. Doch transformierte sich Tasha im Gegensatz zu vielen anderen A-Gs nicht in ein scheußliches Halb-Mensch-halb-Maschine-Wesen, wie wir es heute gewohnt sind. Während der gesamten Veranstaltung behielt sie ihre menschliche Gestalt. Dieses Wunder hat sie den Sil-Fäden zu verdanken, die in ihr Nervensystem eingebaut wurden. Dabei handelt es sich um winzige Implantate, die ihr enorme, elektronisch induzierte Kraft, Geschicklichkeit und Behendigkeit schenken.



Name: RAM 2
 Nummer: XR2297GF
 Alter: 2,1
 Größe: 2,20 m
 Gewicht: 890,9 kg
 Beruf: Spezialaufträge

Werdegang

Die SORIU-Roboterreihe wurde von Elvin Enterprises speziell für die Pazifische Vereinigung entwickelt und gebaut und war als Angriffsondereinheit für die "Krisenherd-Kontrolltaktik" vorgesehen. Diese Roboter setzen sich aus einer revolutionären neuen Legierung zusammen, die auf Befehl eines elektronischen Impulses zwischen Fest- und Flüssigkeitszustand hin und her transferieren kann. Sie bilden damit weiterhin das Rückgrat der Automatisierten Bündnisverteidigungsmacht (ABVM).

Es wurden jedoch nur zwei RAM-Einheiten gebaut. Ihre Aufgabe bestand darin, als Unterhändler in schwierigen diplomatischen Situationen zu agieren und dabei über genügend Feuerkraft zu verfügen, um jegliche Kleinkriege schnellstmöglich zu unterbinden. Als das verrückte Genie Elvin jedoch den Panzerschutz von RAM 1 in einer kontrollierten Wasserstoffexplosion testete, wurde der Roboter zerstört. RAM 2 reagierte auf den Verlust seines Zwillings, indem er dem niederträchtigen Technokraten "Roboterrache" schwor!



Name: Felix Fly
 Nummer: XD1153KL
 Alter: 32
 Größe: 1,91 m
 Gewicht: 95,45 kg
 Beruf: Schutzranger (im Ruhestand)

Werdegang

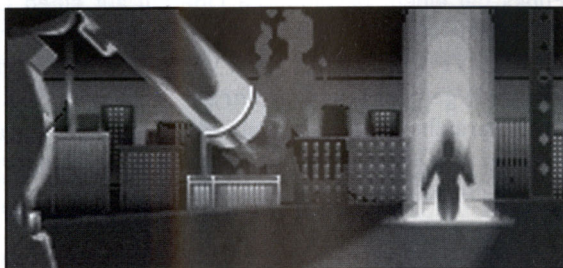
Nach Abschluß der Militärakademie des Pazifischen Bundes als Bester seiner Klasse erfreute sich Felix einer kurzen, aber ruhmreichen Karriere bei den legendären "Nova Tigers", dem 8. Geschwader des Orbit-Marinekorps. Er wurde aufgrund seiner Leistungen als Nationalheld gefeiert und zog sich mit militärischen Ehren in den Ruhestand zurück, nachdem er sich im Algarski-Konflikt eine beinahe tödliche Verletzung zugezogen hatte.

Später erwarb sich Felix eine hohe Stellung als "Schutzranger" bei der Elite-Stadtschutzeinheit von Pacific City.

Jahre später überraschten er und seine Ranger auf einer Routinepatrouille eine Bande Synthi-Punks bei einem bewaffneten Überfall auf einen Laden. In der darauffolgenden Auseinandersetzung kam der Ladenbesitzer ums Leben. Fly wurde aufgrund eines Verstoßes gegen eine völlig veraltete Stadtverordnung dafür verantwortlich gemacht und unehrenhaft aus dem Rangerdienst entlassen. Er faßte daraufhin den Entschluß, die Einhaltung der Stadtgesetze nach eigenem Stil in die Hand zu nehmen - indem er Ungerechtigkeiten bekämpfte, die sich außerhalb des Gesetzbereiches zutragen.

GEBÄUDEÜBERWACHUNGSBERICHTE

Uns liegen nur sehr unzureichende Informationen über Atombenders Turm vor. Das Gebäude wurde mit einer Hi-Tech-Hochsicherheitsanlage ausgerüstet. Unseren Überwachungsagenten und Droiden ist es nur in geringem Maße gelungen, diese Sicherheitsanlagen zu durchdringen. Die folgenden Digitalfotos sollte Dir eine Vorstellung davon geben, was Du im Innern des Turms zu erwarten hast.



WIE DU DICH FORTBEWEGST

Bist Du erst einmal erfolgreich in den Turm eingedrungen, dann mußt Du **SCHNELL** handeln! Durchsuche **JEDEN WINKEL**! Benutze Deinen Verstand, wir haben schließlich genug für Deine grauen Zellen bezahlt! Sammle alles auf, was Du finden kannst, und verwende es zu Deinem Nutzen. Du befindest Dich auf unbekanntem Territorium, und wir werden Dir leider keine Unterstützung schicken können. **LAUFE**, **SCHLAGE SALTOS**, benutze die **AUFZÜGE** und das **EINSCHIENENBAHNNETZ** (kostenlos!).

LAUFEN

Drücke den R-Knopf **LINKS/RECHTS**, um zu laufen.

SALTO

Drücke den Roten oder Grünen Knopf, um über Spalten und kleine Objekte einen Salto zu schlagen.

AUFZÜGE

Mit dem R-Knopf **OBEN/UNTEN** läßt Du die Aufzüge nach oben und unten fahren.

EINSCHIENENBAHN

Das Gebäude verfügt über eine Einschienenbahn. Du kannst die langen Korridore auf diese Weise viel schneller hinter Dich bringen. Warte einfach auf einen dieser Einschienenwagen, und springe auf.

OBJEKTE UNTERSUCHEN

Durchsuche jeden Winkel (keine Sorge, wir haben einen Durchsuchungsbefehl!). Stelle Dich vor das gewünschte Objekt, und drücke den R-Knopf **Oben/Unten**. Die Zeit, die bei Deiner Suche vergeht, wird auf dem Bildschirm angezeigt.

POWER-UPS (ENERGIE-ICONS)

Mache Dir jeden Gegenstand zunutze, den Du im Gebäude findest. Du kannst jedoch immer nur DREI Power-Ups bei Dir tragen.

Drücke den Blauen oder Gelben Knopf, um das gewählte Power-Up zu aktivieren.

Hast Du mehr als ein Power-Up, dann trifft Deine Wahl mit Hilfe der Knöpfe VORWÄRTS und RÜCKWÄRTS.

Es folgt eine Liste der Power-Ups (bei ehemaligen Agenten vor ihrer Beerdigung gefunden), die Du während der Durchsuchung des Turms finden kannst:



Betäubungsgranaten

Können geworfen werden und explodieren nach dem Aufprall. Die Granate fliegt in einem Bogen. Sei aber vorsichtig! Je länger Du den Blauen oder Gelben Power-Up-Knopf gedrückt hältst, desto steiler wird dieser Bogen!



Nadelgewehr

Ein Gewehr, das eine Wolke tödlicher Nadeln abfeuert. Wir glauben, daß diese sogar die härteste Roboterpanzerung durchdringen!



Powermagneten

Ziehe damit Aufzüge zu Dir heran, die auf einer anderen Etage steckengeblieben sind.



Deckmantelvorrichtung

Macht Dich gegenüber Robotern für kurze Zeit unsichtbar. Du hast dann die Gelegenheit, Deine Durchsuchung fortzuführen, ohne von ihnen angegriffen zu werden.



Holo-Tarnung

Damit kannst Du Dich als Roboter tarnen und ungeschoren an ihnen vorbeigehen. Springen oder geheimnisvolle Ecken durchsuchen kannst Du währenddessen aber nicht.



Universelle Plattform-Rückstellvorrichtung

Bringt alle Aufzüge eines Raums in die Anfangsposition zurück.



Jet-Pack

Benutze den R-Knopf, um in die gewünschte Richtung zu fliegen. (Paß aber auf, Du hast nur einen begrenzten Treibstoffvorrat!) Schieße auf fliegende Roboter, indem Du den Roten oder Grünen Knopf drückst.

Die folgenden zusätzlichen Power-Ups könnten existieren, doch haben wir bisher keine visuellen Beweise dafür:

Poweruntersuchung

Damit kannst Du ein Objekt schneller untersuchen.

Automatische Lösung

Löst automatisch jegliche Schalttafelkonfigurationen.

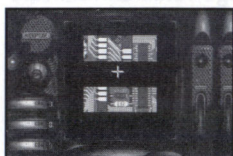
COMPUTERNETZWERKTERMINALS

Die Geheimdienstabteilung berichtet, daß es im Gebäude einige Computernetzwerkterminals gibt. Verhöre von Installationsingenieuren haben ihre Verwendung offenbart.

BEDIENUNGSABLAUF

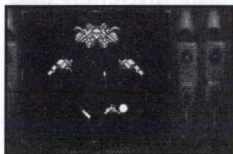
1. Stelle Dich vor das Terminal.
2. Drücke den R-Knopf Oben oder Unten.
3. Drücke den Blauen oder Gelben Knopf, um das Terminal zu verlassen.

TERMINALTYPEN



Schalttafelkonfiguration

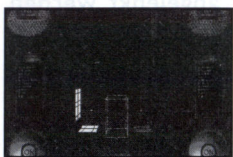
Überwachungsagenten glauben, daß dies DER SCHLÜSSEL ist, mit dem man andere Abschnitte des Gebäudes erreichen kann.



Synchro-Punkpatrouille: Außerirdische Bedrohung (SPPAM)

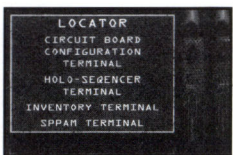
Atombender Games Inc

Verlege mit Hilfe des R-Knopfes LINKS/RECHTS Dein Geschütz nach links oder rechts. Vernichte alle Außerirdischen. Du hast aber nur ein Leben! Sei also vorsichtig!



Holo-Sequencer

Höre Dir eine Reihe von Tönen an. Bei jedem Ton leuchtet ein holografischer Gitterabschnitt auf. Wiederhole diese Tonfolge, indem Du den R-Knopf-Zeiger auf den entsprechenden Abschnitt ziehst und den Roten oder Grünen Knopf drückst. Du wirst daraufhin den gewünschten Ton hören.



Lokalisierer

Zeigt die Lage der Terminals und Ausgangsaufzüge an.

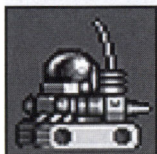


Inventar

Hier werden die gefundenen Power-Ups gezeigt. Verwende den R-Knopf Oben/Unten, um die gewünschten Power-Ups zu markieren. Benutze die Vorwärts- und Rückwärts-Knöpfe, um Dich durch die derzeit markierten Power-Ups zu bewegen. Mit Hilfe des Gelben und Grünen Knopfs wählst Du neu aus.

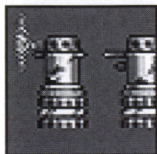
DIE ROBOTER

Im Turm wimmelt es nur so von Robotern. Sie werden alles tun, um Dich daran zu hindern, Atombender zu erreichen. Jeder dieser Roboter hat bestimmte Fähigkeiten und besondere Merkmale, doch eines haben sie alle gemeinsam: Jeglicher Kontakt mit ihnen bedeutet den sicheren Tod! Unsere Informationen sind noch sehr lückenhaft und möglicherweise sogar veraltet. Über die neuesten fliegenden Modelle wissen wir leider überhaupt nichts.



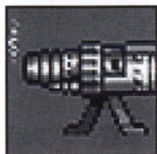
Der Droid der Dunkelheit

Dieses Wesen macht die Gegend unsicher, indem es überall Minen legt. Meide den Droiden und seine Minen!



Aufzugbewohner

ABs verbringen ihre Zeit damit, in Aufzügen nach oben und unten zu fahren. Sie werden sich Dir nach Möglichkeit immer in den Weg stellen!



Statische Maschinengewehrposten

Hierbei handelt es sich um riesige Maschinengewehre auf dreibeinigen Stativen, die jede Bewegung wahrnehmen. Sie können sich um 360 Grad drehen und feuern! Sie wenden sich jeder wahrgenommenen Bewegung zu und schießen zwei kontrollierte Salven tödlicher Kugeln ab.



Nord- und süd magnetische Roboter

Magnetische Roboter, die sich gegenseitig anziehen und Paare bilden. Haben sich zwei Roboter gefunden, dann drehen beide um und gehen wieder ihren ursprünglichen Weg.



Wartungsdroiden

Klein und gewandt. Uns liegen keinerlei Informationen dazu vor, wie diese Droiden zerstört oder abgelenkt werden können.

EINSATZBESPRECHUNG

Am Ende jeder Mission erfolgt eine ausführliche Einsatzbesprechung.

ENDE DER ANWEISUNGEN. ENDE DER ANWEISUNGEN.

MITARBEITER

DAS TEAM

Paul Dunning
 Paul Ayliffe
 Seth "Axl" Walker
 Drew Northcott
 Andy Cook
 Scott Johnson
 Tim Cannell
 Allan Holloway
 John Reitze
 Mick McCallion
 Adam Steele
 Robert Dorney

DAS PROJEKT

Stephen Hand
 Stuart Whyte
 Andy Hieke

MUSIK/SOUNDEFFEKTE

Alistair Brimble
 Andrew Parton

DESIGN &

BEGLEITMATERIAL

Sarah Warburton
 Alkis Alkiviades

Copyright © 1994 MicroProse Limited

Produziert von MicroProse Ltd. unter Lizenz von Epyx. Alle Bestandteile von Impossible Mission sind urheberrechtlich geschützt und gehören Epyx.

The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.

Dieses Handbuch, die Verpackung sowie die im Handbuch beschriebenen Computerprogramme und das Bild- und Tonmaterial auf der dazugehörigen CD sind urheberrechtlich geschützt und enthalten Informationen im Besitz von MicroProse Limited. Niemand darf Exemplare dieses Handbuchs und der dazugehörigen CDs oder Auflistungen der Programme auf den CDs ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Limited an irgendwelche Einzelpersonen oder Institutionen weitergeben oder verkaufen. Ebenso darf niemand ohne vorherige schriftliche Genehmigung von MicroProse Limited dieses Handbuch ganz oder teilweise kopieren, photokopieren, reproduzieren, übersetzen oder es auf maschinenlesbare Form reduzieren. Jegliche Person oder Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.

MICROPROSE

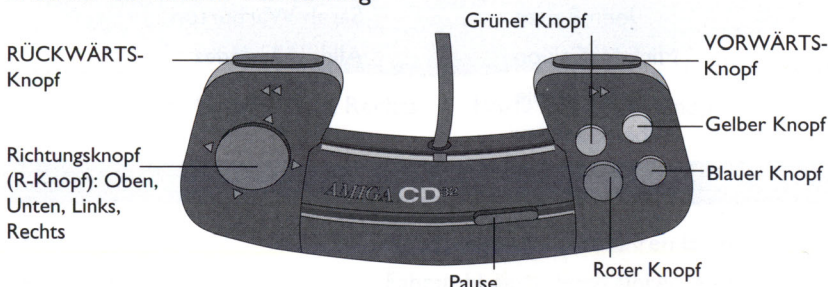
DAS ARCHIV

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Besten Dank an EPYX für die Genehmigung, das ursprüngliche "Impossible Mission" verwenden zu dürfen.

SPIELHINTERGRUND

Dringe in die Räume und Tunnel von Elvins unterirdischer Festung ein. Meide seine Roboter, und kompiliere ein geheimes Paßwort, um den Hauptkontrollraum betreten zu können. Deaktiviere dort die Raketenkontrollanlage, bevor die Abschlußsequenz vollendet ist, und rette die Erde vor der totalen Vernichtung!



Im Aufzug/In den Korridoren

R-Knopf OBEN/UNTEN

Aufzug hoch/runter

R-Knopf LINKS/RECHTS

Bewegung nach links/rechts

Während einer Bewegung den Roten oder Grünen Knopf drücken

Salto

Im Stillstand den Roten oder Grünen Knopf drücken

Schalttafel aktivieren

In den Räumen

Roten oder Grünen Knopf drücken

Springen

R-Knopf OBEN/UNTEN

Objekt untersuchen (wenn genau davor)

R-Knopf OBEN/UNTEN

Terminal benutzen (wenn genau davor)

Computer-Terminal

R-Knopf OBEN/UNTEN

Funktion wählen

Roten oder Grünen Knopf drücken

Funktion aktivieren

Was die Bilder bedeuten...

- Ein schlafender Roboter

Hierbei handelt es sich um den SCHLUMMER-CODE. Deaktiviere die Roboter in einem Raum vorübergehend, indem Du das Terminal benutzt.

- Aufzugsplattform mit Pfeil

Hiermit kannst Du jeden Aufzug an seine ursprüngliche Stelle zurückversetzen.

- Puzzleteil

Hierbei handelt es sich um einen Teil des Paßwortes, das Du benötigst, um in Elvins Kontrollraum zu kommen. Die Teile werden im Taschencomputer aufbewahrt.

Hinweise zur Lösung von Puzzles

- Einige Teile liegen auf dem Kopf oder mit der Oberseite nach unten (oder beides). Drehe sie um.
- Die Teile müssen alle dieselbe Farbe haben. Ändere die Farbe mit Hilfe des Icons.
- Fertige Puzzles sehen wie Rechtecke mit kleinen Löchern (Lochkarte) aus.
- Jedes Puzzle setzt sich aus VIER Teilen zusammen, und das Spiel enthält NEUN dieser Puzzles. Jedesmal, wenn Du ein Puzzle fertig zusammengesetzt hast, erscheint unten auf dem Bildschirm des Taschencomputers ein Buchstabe von Elvins Paßwort.
- Hast Du alle NEUN Buchstaben, dann kannst Du die Kontrollraumtür öffnen und DIE WELT RETTEN!

Taschencomputer

R-Knopf-Richtungen

Roten oder Grünen Knopf drücken

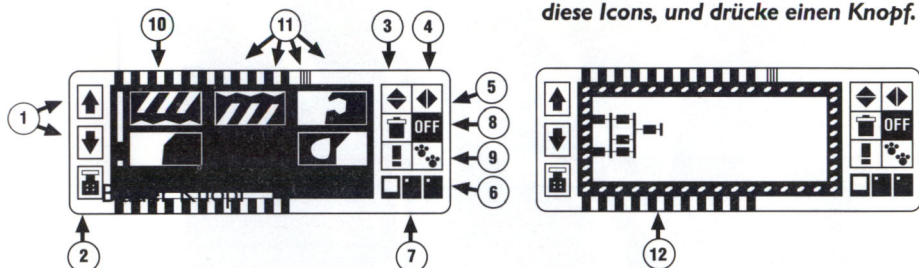
Roten oder Grünen Knopf drücken

“Handschuh” auf die Schalttafel-Icons ziehen

Icon wählen oder Puzzleteil aufnehmen

Puzzleteil in gewählter Position ablegen

Zeige mit dem “Handschuh” auf diese Icons, und drücke einen Knopf.



1. Pfeile oben/unten Durch Deine aufgesammelten Puzzleteile scrollen
2. Telefon Hauptcomputer per Telefonat um Hilfe bitten (Zeitverlust von 2 Minuten)
- Überprüfe, ob Du genügend Puzzleteile hast, um ein Puzzle zu vollenden.
- Berichtige die Position der zwei Puzzleteile auf dem Display im linken Fenster. Ein Häkchen bedeutet, daß das Teil richtig herum liegt.
- Lege auf, dann wird die Verbindung abgebrochen.
3. Oben-/Unten-Icon Dreht das entsprechende Puzzleteil in vertikaler Richtung
4. Links-/Rechts-Icon Dreht das entsprechende Puzzleteil in horizontaler Richtung
5. Mülleimer Gewähltes Puzzleteil wegwerfen
6. “!” (Ausrufezeichen) Letzte Puzzleänderung rückgängig machen
7. Farb-Icons Farbe des gewählten Puzzleteils ändern
8. “OFF”-Icon Schaltet den Taschencomputer aus
9. Pfötchen-Icon Pause
10. Zwei Bereiche, in denen die aufgesammelten Teile gezeigt werden
11. Vier Arbeitsbereiche
12. Karte, auf der das erforschte Gebiet gezeigt wird

Die Code-Räume

In Elvins Festung gibt es zwei Code-Räume. Hier kannst Du SCHLUMMER- und AUFZUGRÜCKSTELLUNGS-Icons finden. Gehe zur Konsole, und drücke den R-Knopf OBEN/UNTEN. Daraufhin leuchtet auf dem Gitter eine Reihe von Quadraten auf, die jeweils von einem bestimmten Ton begleitet werden. Benutze den "Handschuh", und berühre damit jedes der Quadrate in aufsteigender Reihenfolge (vom tiefsten bis zum höchsten Ton).

Ist die Reihenfolge korrekt, dann blinkt das Gitter auf, und Du erhältst ein SCHLUMMER- oder ein AUFZUGRÜCKSTELLUNGS-Icon. Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden, indem Du mit dem "Handschuh" die orange farbene Leiste berührst.

Der Tod

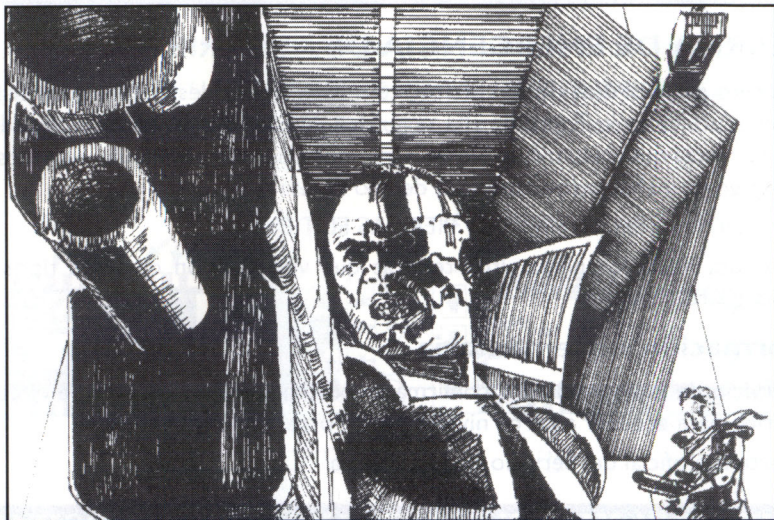
Der Spieler stirbt, sobald es 6 Uhr geschlagen hat und die Rakete startet. Fällst Du von einer Plattform oder einem Raum herunter, dann erhältst Du 10 Strafminuten!

ENDE DES ARCHIVS

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

AMIGA CD 32™



AVISO SOBRE EPILEPSIA

Lea esta nota antes de utilizar el Amiga CD 32

Debido a sus condiciones particulares un porcentaje muy pequeño de personas podría sufrir ataques de epilepsia o episodios de "pequeño mal" al exponerse a ciertas clases de luz o destellos, incluidos los que emiten las pantallas de televisión y al utilizar un videojuego. Tales personas pueden no haber sufrido nunca un ataque de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar los riesgos:

Antes de usar:

- Si usted o algún miembro de su familia sufre de epilepsia o ha experimentado episodios de "pequeño mal" al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese al menos a 2,5 m de la pantalla del televisor.
- Si está cansado o no ha dormido lo suficiente, descanse y no comience a jugar hasta que se haya recuperado.
- Asegúrese de que la habitación en la que juega está bien iluminada.
- Utilice una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferiblemente de 14" o menos).

Durante el uso:

- Mientras esté jugando, haga descansos de al menos 10 minutos cada hora.
- Los padres deben supervisar el empleo que sus hijos hacen de los videojuegos. Si al utilizar un videojuego usted, o su hijo/a siente alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a un médico.

FICHEROS DE AGENTES ESPECIALES

INSTRUCCIONES DE LA MISION - ALTO SECRETO

Agentes disponibles: Tasha - Macro-gimnasta

Félix Fly - Agente antidisturbios

RAM 2 - Robot renegado

- CONFIDENCIAL -

¡ALARMA DE EMERGENCIA DE ALTO RIESGO!

Objetivo primordial de la misión: tu misión (si decides aceptarla) consiste en introducirte en la Torre de alta seguridad de Elvin Atombender e impedirle (a toda costa) que destruya la Tierra. Creemos que está planeando escaparse a la Luna en un cohete cuya base está dentro de esa torre.

Es una carrera contrarreloj, ¡NO PIERDAS EL TIEMPO!

En tu ruta hacia los pisos altos tendrás que vértelas con diversos tipos de robots guardianes.

Información suplementaria

El Servicio de Inteligencia (IS) confirma la existencia de una tarjeta de circuito eléctrico para acceder a otros niveles de la Torre. ¡ENCUENTRALA!

Advertencia oficial del Servicio de Inteligencia

¡PELIGRO! MISION CALIFICADA COMO IMPOSIBLE

¿ACEPTAS LA MISION? [SI/NO]

MISION EXTRA

¡Impossible Mission 2025 - The Special Edition incluye una versión completa del clásico original Impossible Mission! Búscala. (Para una guía específica de la misión, ver el final de este documento).

PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES DE LOS AGENTES

- Inserta el CD de *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* en la consola Amiga CD 32 según se muestra en el manual de instrucciones de Commodore. Después de unos instantes aparecerá la secuencia de apertura, antes de que empiece el juego.

- Pulsa el botón de selección principal (rojo). La imagen cambiará y aparecerá la pantalla del título de *Impossible Mission 2025 - The Special Edition*.

- La pantalla de juego tiene dos opciones: GAME START (COMIENZO DEL JUEGO) y GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO). Si eliges GAME OPTIONS (con la parte SUPERIOR/INFERIOR del mando direccional) pulsa cualquier botón para:

Establecer un nivel de dificultad para tu misión

NORMAL

DIFICIL

Probar los efectos de sonido

Pulsa la parte IZQUIERDA/DERECHA del mando direccional para ir pasando los efectos de sonido de uno en uno. Pulsa CUALQUIER botón para escuchar el efecto que quieras.

Probar la música

Pulsa la parte IZQUIERDA/DERECHA del mando direccional para ir pasando la música. Pulsa CUALQUIER botón para escuchar la música.

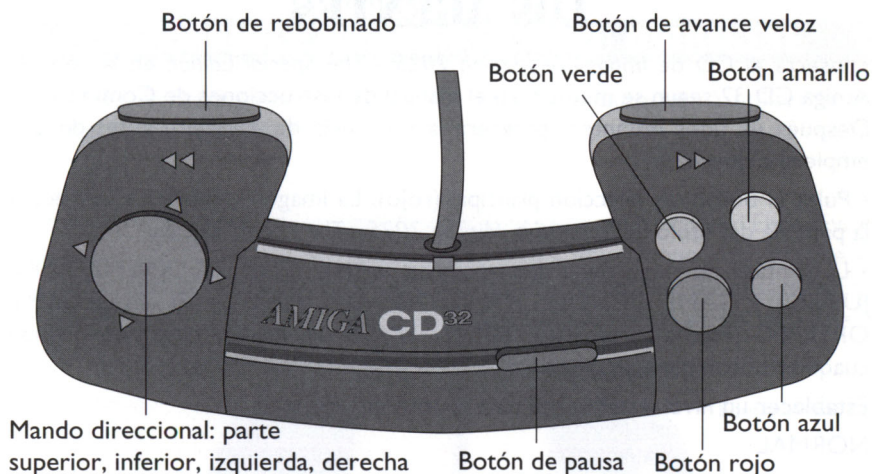
Seleccionar un personaje

Pulsa la parte IZQUIERDA/DERECHA del mando direccional para escoger uno de los tres personajes de *Impossible Mission - 2025*.. Pulsa cualquier botón para pasar al PERFIL de los personajes.

La siguiente opción es PLAY THIS CHARACTER YES/NO? (JUEGAS CON ESTE PERSONAJE ¿SI/NO?). Pulsa la parte IZQUIERDA/ DERECHA del mando direccional para seleccionar YES (SI) o NO. Luego pulsa CUALQUIER botón.

Eligiendo YES (SI) te trasladas al Juego Principal.

EL CONTROLADOR PARA LA MISION



MANDO DIRECCIONAL

Parte superior	Subir el ascensor
Parte inferior	Bajar el ascensor
Parte izquierda	Mover el personaje hacia la izquierda
Parte derecha	Mover el personaje hacia la derecha
Parte superior/inferior	Examinar
Botón verde o rojo	Salto mortal
Botón de rebobinado	Pasar los reforzadores hacia la izquierda
Botón de avance rápido	Pasar los reforzadores hacia la derecha
Botón amarillo o azul	Activar el reforzador de energía
Botón de pausa	Activar/desactivar la pausa

EXPEDIENTES DE LOS AGENTES ESPECIALES

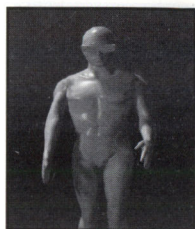


Nombre: Tasha
Número: XA4553HJ
Edad: 21
Estatura: 1,80m
Peso: 83,92 kgs
Habilidad Especial: Macro Gimnasta Internacional

HISTORIAL

Natassia Tambor se licenció en la Universidad de la República de Moscú en el año 2023, siendo la mujer más joven que realizó un Doctorado en Cibernética Aplicada. Tasha, como prefería que la llamaran, dejó a un lado una prometedora carrera científica para dedicarse a su gran pasión: la gimnasia.

Se convirtió en una gran figura de la macro-gimnasia, un deporte del siglo XXI en el que atletas perfeccionados por medios cibernéticos compiten ante millones de televidentes y reciben cuantiosos premios en metálico. Tasha logró evitar lo ocurrido a muchos otros bien conocidos macro-gimnastas de hoy en día: seres transformados en una horrenda combinación humano-mecánica. Tasha no perdió jamás su apariencia orgánica, gracias al tejido de hilos fibrosos secretamente implantado en su sistema nervioso por inducción electrónica, que le proporcionó una fuerza, habilidad y agilidad colosales.



Nombre: RAM 2
Número: XR2297GF
Edad: 2,1
Estatura: 2,2m
Peso: 890,9 kgs
Ocupación: Operaciones Especiales

HISTORIAL

Elvin Enterprises diseñó y construyó para la *Pacific Alliance* la serie de robots SORIU, que se concibieron como fuerza avanzada al servicio de la política de control estratégico de la Alianza. Fabricados con una aleación extraordinaria capaz de adquirir forma sólida o líquida, según las señales electrónicas recibidas, los robots siguen siendo la espina dorsal de la Fuerza Automata para la Defensa de la Alianza (ADF).

Sólo llegaron a construirse dos unidades RAM (Reconocimiento y Mediación), con el objeto de utilizarlos como negociadores en situaciones diplomáticas críticas. Se pretendía equiparlos con armamento suficiente para dirigir enfrentamientos de fuego cruzado. Pero RAM 1 resultó destruido cuando el desquiciado Elvin decidió probar su eficacia como escudo protector contra una explosión de fusión. RAM 2 se resintió de la pérdida de su gemelo y emprendió una 'venganza robótica' contra el perverso genio tecnócrata.



Nombre: Félix Fly
Número: XD1153KL
Edad: 32
Estatura: 1,91m
Peso: 95,45 kgs
Ocupación: Agente antidisturbios retirado

HISTORIAL

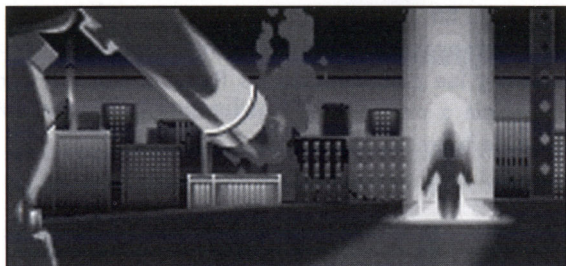
Tras graduarse con el número uno de su promoción en la Academia Militar de la *Pacific Alliance*, Félix Fly desarrolló una breve pero gloriosa carrera con los legendarios *Nova Tigers*, el VIII Escuadrón del Cuerpo de la Marina Orbital. Sus hazañas en conflictos imprevistos le elevaron a la categoría de héroe nacional. Las gravísimas heridas sufridas en el Conflicto de Algarski le obligaron a retirarse con honores especiales.

Le fue asignado un puesto importante con los *Riot Rangers*, la Brigada de Elite Antidisturbios, en Pacific City.

Años más tarde, durante una patrulla rutinaria con los Rangers, la unidad sorprendió a una banda de Synthi-Punx en el transcurso de un robo a mano armada en una tienda. En el enfrentamiento resultó muerto el dependiente, hecho del que se responsabilizó a Fly (por contravenir una ordenanza municipal anticuada) y fue expulsado de los Rangers. Pero él continuó con la defensa de la justicia a su manera: encargándose de los crímenes que escapaban al brazo de la ley.

INFORMES OBTENIDOS MANTENIENDO EL EDIFICIO BAJO VIGILANCIA

Se dispone de muy poca información fehaciente relativa a la Torre Atombender. El edificio está protegido con extremas medidas de seguridad. Nuestros agentes y androides 'Recon' han conseguido entrar pero sin llegar muy lejos. Las fotos digitalizadas que aparecen a continuación te permitirán hacerte una composición de lugar:



EL AVANCE

¡Una vez dentro tienes que moverte RAPIDO! Examínalo TODO. Utiliza tu ingenio (¡el precio que pagamos bien lo merece!). Coge y utiliza cuanto puedas. No olvides que te encuentras en territorio extraño, y no esperes que entremos a cubrirte. CORRE, DA SALTOS MORTALES, usa ASCENSORES y el sistema MONO-RAIL (es gratis).

CORRER

Corre a derecha e izquierda empleando la parte IZQUIERDA/ DERECHA del mando direccional.

DAR SALTOS MORTALES

Utiliza el botón rojo o el verde para sortear brechas o pequeños objetos con un salto mortal.

ASCENSORES/MONTACARGAS

Acciona los ascensores/montacargas pulsando la parte SUPERIOR/INFERIOR del mando direccional.

EL MONORAIL

El edificio tiene un sistema de monorail que se utiliza para recorrer los largos pasillos a gran velocidad. Espera a que llegue el vagón y monta de un salto.

EXAMEN DE OBJETOS

Examina todo lo que encuentres (tienes autorización, no te preocupes). Sitúate frente al objeto y pulsa la parte SUPERIOR/INFERIOR del mando direccional. El tiempo empleado en el registro aparecerá en pantalla.

REFORZADORES DE ENERGIA

U tiliza tus hallazgos en el edificio siempre que consideres que puedan ser de ayuda en la misión. Puedes llevar contigo TRES reforzadores de energía al mismo tiempo.

Pulsa el botón azul o el amarillo para activar el reforzador de energía seleccionado.

Si tienes más de un reforzador de energía, elige el que te interese pulsando el botón de avance veloz o el de rebobinado.

A continuación se detalla una selección de reforzadores de energía presentes en la Torre (algunos de nuestros ex-agentes los encontraron y recuperaron antes de que quedaran enterrados).



Granadas letárgicas

Estallan al hacer impacto. La granada describe una trayectoria arqueada; ¡Asegúrate de que no tienes las manos pegajosas! Cuanto más tiempo mantengas apretado el botón azul/amarillo, más pronunciado será el arco.



Pistola de agujas

Esta pistola dispara ráfagas de agujas letales. Se cree que puede destrozarse el poderoso blindaje robótico.



Imanes

Sirven para atraer ascensores parados en otros niveles.



Mecanismo encubridor

Te hace invisible a los robots por un rato y puedes examinar objetos sin que te ataquen.



Holodisfraz

Para hacerte pasar por robot y escabullirte entre ellos. Pero disfrazado no podrás saltar ni examinar objetos.



Mecanismo de ajuste general

Todos los ascensores de una sala vuelven a sus posiciones iniciales.



Propulsores

Vuela (¡pero con combustible limitado!) en todas las direcciones posibles utilizando el mando direccional. Pulsando el botón rojo o el verde puedes disparar contra los robots voladores.

Cabe la posibilidad de encontrar los siguientes reforzadores de energía adicionales, pero no hay prueba visual de su existencia:

Ultra-Examen

Para examinar objetos a gran velocidad.

Auto-Solución

Para descifrar configuraciones de circuito automáticamente.

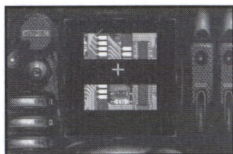
TERMINALES DE RED INFORMÁTICA

El Servicio de Inteligencia sabe positivamente que en el edificio existe una serie de terminales de red informática. Los interrogatorios a los ingenieros de instalación han revelado sus mecanismos:

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

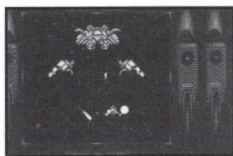
1. Sitúate frente al terminal.
2. Pulsa la parte superior o inferior del mando direccional
3. Pulsa el botón azul o el amarillo para salir de los terminales

TIPOS DE TERMINAL



Configuración de tarjeta de circuito

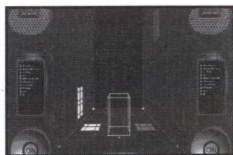
En opinión de los agentes de reconocimiento, ésta es LA CLAVE de acceso a diversas partes del edificio.



Syncro Punk Patrol: Amenaza Alienígena (SPPAM)

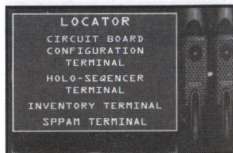
Atombender Games Inc

Mueve la base de tu arma hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo utilizando el mando direccional. Acaba con todos los alienígenas. ¡Sólo tienes una vida, no la desperdicies!



Holosecuenciador

Escucha una variedad de tonos, cada uno de los cuales enciende una sección del panel holográfico. Repite la secuencia en el mismo orden colocando el puntero del mando direccional y pulsando el botón rojo o el verde. Entonces podrás escuchar un tono.



Localizado

Muestra la posición de terminales y ascensores de salida.

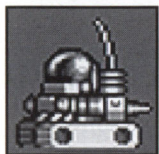


Inventario

Muestra los reforzadores de energía encontrados. Utiliza la parte izquierda, derecha, superior e inferior del mando direccional para pasar de un artículo a otro. Pulsa el botón rojo o el verde para seleccionar el artículo que quieras.

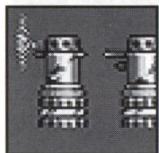
LOS ROBOTS

La Torre está infestada de robots cuya misión es impedir que llegues hasta Atombender. Cada robot posee atributos especiales, pero todos son igualmente mortíferos. Nuestra información sobre los robots es escasa y tal vez desfasada. No sabemos nada sobre los últimos modelos voladores.



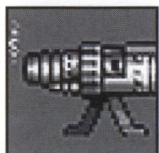
El androide nocturno

Va esparciendo minas a su paso. Evita entrar en contacto con él o con sus minas.



Inquilinos de ascensor

Pasan el tiempo subiendo y bajando en los ascensores. Entorpecerán tu avance.



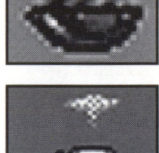
Puestos de ametralladoras

Desde sus trípodes, estas grandes ametralladoras detectan cualquier movimiento. Dotadas de movimiento giratorio, disparan en todas direcciones: se vuelven contra todo objeto móvil y disparan dos ráfagas de fuego mortal.



Robots magnéticos del lado norte y del lado sur

Estos robots magnéticos se mueven por los niveles en parejas que se atraen mutuamente. En cuanto se reúnen, giran y regresan por donde han venido.



Androides de mantenimiento

Pequeños y ligeros. No sabemos cómo destruirlos o desviarlos.



EL PARTE DE LA MISION

Al final de cada misión se realizará un breve informe de tu actuación.

FIN DEL MENSAJE. FIN DEL MENSAJE. FIN DEL MENSAJE.

FICHA TÉCNICA

EL EQUIPO

Paul Dunning
 Paul Ayliffe
 Seth "Axl" Walker
 Drew Northcott
 Andy Cook
 Scott Johnson
 Tim Cannell
 Allan Holloway
 John Reitze
 Mick McCallion
 Adam Steele
 Robert Dorney

EL PROYECTO

Stephen Hand
 Stuart Whyte
 Andy Hieke

MUSICA/EFFECTOS DE SONIDO

Alistair Brimble
 Andrew Parton

DISEÑO Y DOCUMENTACION

Sarah Warburton
 Alkis Alkiviades

© 1994 por MicroProse Limited.

Producido por MicroProse Ltd. con licencia de Epyx.

Todos los derechos de autor de todos los elementos de Impossible Mission pertenecen a Epyx.

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY

Este manual, el paquete y los programas y audiovisuales de ordenador que acompañan al CD, descritos en este manual y que llevan copyright e información de propiedad, pertenecen a MicroProse Limited. Nadie puede dar o vender copias de este manual, de los discos que le acompañan o de los listados de los programas que hay en los discos a ninguna persona o institución, excepto en el caso de que se llegue a un acuerdo por escrito con MicroProse Limited. Nadie puede copiar, fotocopiar, reproducir o traducir este manual, ni reproducirlo en una forma que pueda ser leída por una máquina, ya sea en su totalidad o en parte, sin el consentimiento previo y por escrito de MicroProse Limited. Todo aquel, o aquellos, que reproduzcan cualquier parte de este programa en cualquier medio de comunicación, y sea cual sea el motivo, serán culpables de violación de los derechos de autor y por tanto sujetos a responsabilidad civil a discreción del titular del copyright.

Hecho en el Reino Unido

MICROPROSE

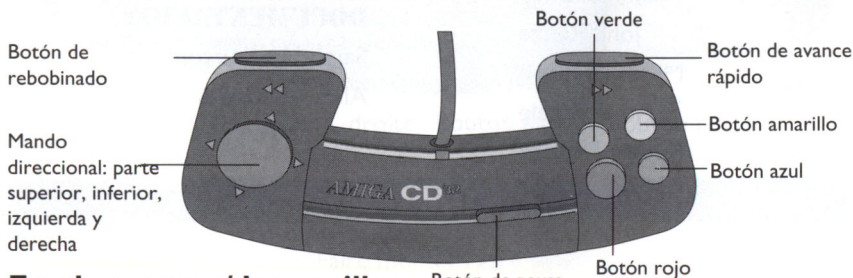
EL ARCHIVO

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Nuestro agradecimiento a EPYX por permitirnos utilizar el original de Impossible Mission.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Penetra en las salas y túneles del reducto subterráneo de Elvin. Esquiva a sus robots y compón una contraseña secreta para acceder a la sala de mandos principal e inutilizar el controlador de misiles antes de que pueda desencadenar un lanzamiento que acabaría con la tierra.



En el ascensor/ los pasillos

Pare SUPERIOR/INFERIOR del mando direccional

Parte IZQUIERDA/DERECHA del mando direccional

Pulsa el botón rojo o el verde (mientras te estás moviendo)

Pulsa el botón rojo o el verde (mientras no te estás moviendo)

Botón de pausa

Subir/bajar el ascensor

Moverse a izquierda/derecha

Salto mortal

Activación de panel

En las salas

Pulsa el botón rojo o el verde

Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional

Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional

Saltar

Examinar un objeto (cuando estés frente a él)

Utilizar el terminal (cuando estés frente a él)

Terminal de Ordenador

Parte SUPERIOR/INFERIOR del mando direccional

Pulsa el botón rojo o el verde

Si ves...

• La imagen de un robot dormido

Se trata de un SOPORIFERO. Utiliza el terminal para desactivar temporalmente los robots de una sala. • La imagen de una plataforma de ascensor con una flecha

Sirve para llevar los ascensores a la posición original.

• Pieza de rompecabezas

Parte de la contraseña de acceso a la sala de mandos de Elvin. La pieza se guardará en el ordenador portátil.

Seleccionar función

Usar función

Ideas para resolver rompecabezas

- Algunas piezas están patas arriba y/o boca abajo. Dale la vuelta.
- Las piezas deben ser del mismo color. Cámbialo si es preciso, utilizando el icono correspondiente.
- El rompecabezas completo es como un rectángulo sólido con pequeñas perforaciones (tarjeta perforada de ordenador).
- Cada rompecabezas se compone de CUATRO piezas y en cada juego hay NUEVE rompecabezas. Por cada rompecabezas resuelto aparece una de las letras de la contraseña de Elvin en la parte inferior de la pantalla del ordenador portátil.
- Cuando tengas las NUEVE letras podrás abrir la puerta de la sala de mandos y ¡SALVAR AL MUNDO!

Ordenador portátil

Mando direccional

Pulsa el botón rojo o el verde

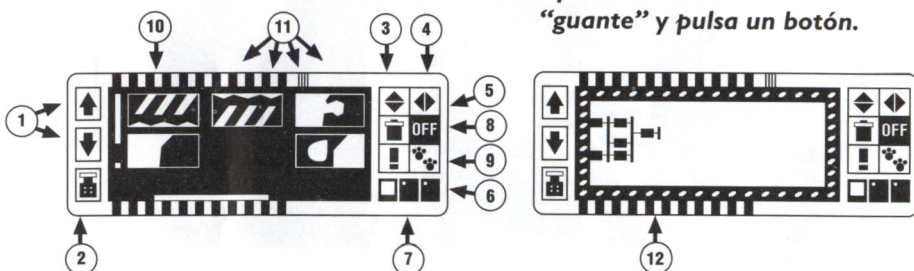
Pulsa el botón rojo o el verde

Mover el 'guante' sobre los iconos del panel

Seleccionar iconos o recoger piezas del rompecabezas

Colocar piezas del rompecabezas en la posición deseada

Apunta a estos iconos con el "guante" y pulsa un botón.



1. Flechas arriba/abajo

2. Teléfono

• Averiguar si tienes piezas suficientes para resolver el puzzle

• Corregir la orientación de las dos piezas mostradas en la ventana izquierda. Una marca indica si es correcta.

• Al colgar se interrumpe la comunicación.

3. 3. Icono de la parte superior/inferior del mando direccional

4. Icono de la parte izquierda/derecha del mando direccional

5. Cubo de basura

6. Rectificar

7. Iconos de color

8. Icono 'OFF'

9. Icono 'PAWS'

10.

11.

12.

Recorrer las piezas del rompecabezas en tu poder.

Acceder al ordenador principal para pedir ayuda (se pierden 2 minutos)

Colocar verticalmente la pieza seleccionada

Colocar horizontalmente la pieza seleccionada

La pieza seleccionada va a la basura.

Anular el último cambio realizado en el puzzle.

Cambiar el color de la pieza seleccionada.

Desactivar el ordenador portátil.

Pausa

Dos zonas que muestran las piezas conseguidas.

Cuatro zonas de trabajo.

Mapa del área explorada.

Las salas de códigos

En la fortaleza de Elvin hay dos salas de códigos donde puedes ganar SOPORIFEROS e INSTALASCENSORES. Dirígete a la consola y pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional. Verás una serie de cuadrículas emitiendo destellos sobre el tablero a cuadros, cada una con su propio tono musical. Emplea el guante para tocar los cuadros en secuencia ascendente (de la nota más grave a la más aguda).

La secuencia correcta hará brillar el tablero y ganarás un SOPORIFERO o un INSTALASCENSOR. Abandona cuando quieras, sólo tienes que tocar la barra naranja con el 'guante'.

Misión fracasada

Un jugador muere cuando el marcador del tiempo llega a 6.00 y el misil se dispara.

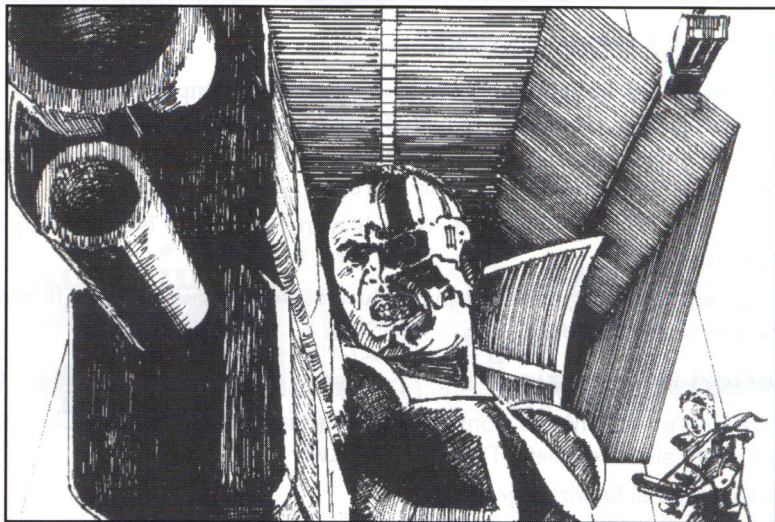
Por caerte de plataformas o salas se te penaliza con diez minutos.

FINAL DEL ARCHIVO

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

AMIGA CD 32™



AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore leggere quanto segue prima di utilizzare il CD 32 Amiga

Un'esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un videogioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei videogiochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei videogiochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un videogioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

ARCHIVIO DEGLI AGENTI SPECIALI

ORDINI DI MISSIONE - TOP SECRET

Agenti disponibili: Tasha: Iper Ginnasta

Felix Fly: Agente della Polizia Speciale

RAM 2: Robot Traditore

- SEGRETISSIMO -

STATO DI EMERGENZA!

Obiettivo finale della missione: La tua missione, sempre che tu decida di accettarla, consiste nel penetrare nella Torre blindata di Elvin Atombender e di impedirgli, di distruggere la Terra. Pensiamo che stia progettando di scappare sulla luna con un razzo installato nella torre.

È una corsa contro il tempo, quindi non **PERDERE NEANCHE UN SECONDO!**

Mentre cerchi di raggiungere i piani più alti dell'edificio, dovrai affrontare diversi tipi di guardie robot.

Ulteriori informazioni

I servizi segreti (IS) hanno confermato l'esistenza di una Scheda-Chiave del circuito negli altri livelli della Torre. **TROVALA!**

Avvertimento dei Servizi Segreti

PERICOLO! LIVELLO DI DIFFICOLTÀ MISSIONE: IMPOSSIBILE

ACCETTARE LA MISSIONE? [SI/NO]

BONUS MISSIONE

Impossible Mission 2025 - The Special Edition comprende la versione originale dell'*Impossible Mission!* Non fartela scappare! (Consulta la parte finale di questo manuale per la guida specifica della missione).

INFORMAZIONI TECNICHE PER GLI AGENTI

- Inserisci il CD di *Impossible Mission 2025 - The Special Edition* nella console Amiga CD 32 come mostrato nel manuale di istruzioni del Commodore. Dopo pochi istanti, apparirà la sequenza introduttiva.

- Premi il pulsante selettore principale (rosso). Apparirà la videata di testa di *Impossible Mission 2025 - The Special Edition*.

La videata di gioco ha due opzioni: INIZIO GIOCO (GAME START) e OPZIONI GIOCO (GAME OPTIONS).

- Se scegli OPZIONI GIOCO (con il pulsante-D SU/GIÙ) premi un pulsante QUALSIASI per:

Regolare il livello di difficoltà della tua missione

NORMAL (NORMALE)

HARD (DIFFICILE)

Prova degli effetti Sonori

Premi il pulsante-D a SINISTRA/DESTRA per scorrere gli Effetti sonori. Premi un pulsante QUALSIASI per ascoltare il sonoro.

Prova della musica

Premi il pulsante-D a SINISTRA/DESTRA per scorrere la Musica. Premi un pulsante QUALSIASI per ascoltare la musica.

Selezionare un personaggio

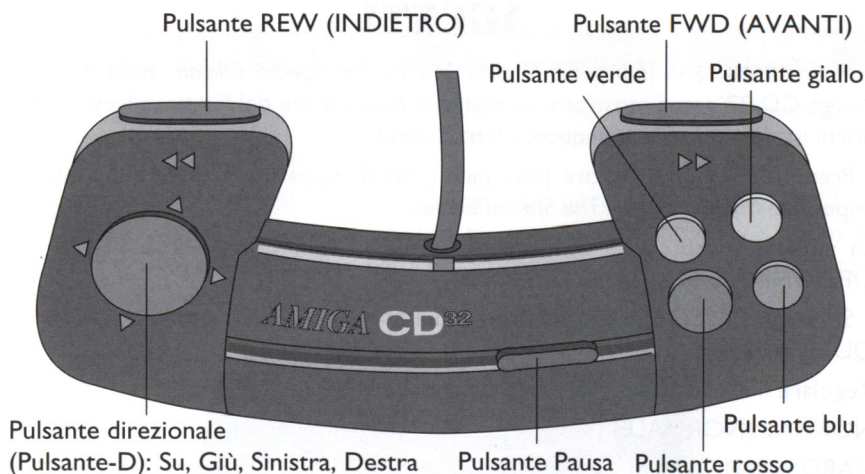
Premi il pulsante-D a SINISTRA/DESTRA per scegliere uno dei tre personaggi di *Impossible Mission - 2025*. Premi un pulsante qualsiasi per esaminare i loro PROFILI.

Dopo dovrai decidere se UTILIZZARE QUESTO PERSONAGGIO rispondendo SÌ/NO (PLAY THIS CHARACTER YES/NO).

Premi il pulsante-D a SINISTRA/DESTRA per selezionare SÌ o NO. Quindi premi un pulsante QUALSIASI.

SÌ ti porterà sulla Videata di gioco principale.

COMANDI DELLA PULSANTIERA



PULSANTE DIREZIONALE

Pulsante-D Su	Far salire l'ascensore
Pulsante-D Giù	Far scendere l'ascensore
Pulsante-D Sinistra	Muovere il personaggio a sinistra
Pulsante-D Destra	Muovere il personaggio a destra
Pulsante-D Su/Giù	Esaminare
Pulsante verde o rosso	Capriola
Pulsante REW	Scorrere a sinistra le Cariche di energia
Pulsante FWD	Scorrere a destra le Cariche di energia
Pulsante giallo o blu	Attivare le Cariche di energia
Pulsante pausa	Mettere/togliere la pausa

RAPPORTI DEI SERVIZI SEGRETI SUGLI AGENTI SPECIALI



Nome:	Tasha
Numero:	XA4553HJ
Età:	21
Altezza:	1,80 m
Peso:	83,92 Kg
Caratteristiche particolari:	Atleta di fama internazionale della Ginnastica potenziata.

BIOGRAFIA

Natassia Tambor si è laureata all'Università Repubblicana di Mosca nel 2023. È stata la più giovane donna a conseguire il dottorato in Cibernetica applicata. Tasha, come preferisce farsi chiamare, abbandonò la sua promettente carriera nel campo scientifico per dedicarsi anima e corpo al suo vero amore, la ginnastica.

Diventò una stella della nuovo sport del 21° secolo, la Ginnastica Potenziata, dove degli atleti potenziati ciberneticamente competono davanti a milioni di telespettatori per aggiudicarsi dei premi in denaro. Al contrario di molti altri atleti della Ginnasta Potenziata, Tasha non ha assunto l'aspetto orribile di un essere mezzo umano e mezzo macchina. Tasha ha conservato un aspetto umano grazie ai trapianti di Fibre al silicone nel suo sistema nervoso che le hanno permesso di aumentare incredibilmente, attraverso un procedimento elettronico, la sua forza, abilità e agilità.

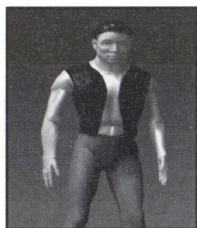


Nome: RAM 2
Numero: XR2297GF
Età: 2,1
Altezza: 2,2m
Peso: 890,9Kg
Professione: Agente speciale

BIOGRAFIA

I robot della serie SORIU furono progettati e costruiti per l'Alleanza Pacifica dalla Elvin Enterprises. Dovevano essere utilizzati come reparto d'assalto per la politica di "controllo delle zone-calde" dell'alleanza. Utilizzando una nuova lega rivoluzionaria che, attraverso impulsi elettronici, può passare dallo stato solido allo stato liquido, i robot sono rimasti un elemento estremamente importante dell'Esercito Automatizzato di Difesa dell'Alleanza (ADF).

Sono state costruite solamente due unità RAM, Recon e Mediation. Il loro compito era di svolgere trattative in situazioni diplomatiche difficili e di trasportare una potenza di fuoco sufficiente per poter affrontare qualsiasi conflitto a fuoco. Tuttavia, quando il folle genio di Elvin decise di mettere alla prova la capacità di resistenza di RAM I contro un'esplosione dovuta alla fusione nucleare, il robot venne distrutto. Alla perdita del suo robot gemello, il RAM 2 giurò vendetta contro il malvagio scienziato.



Nome: Felix Fly
Numero: XD1153KL
Età: 32
Altezza: 1,91m
Peso: 95,45Kg
Professione: Agente della Polizia Speciale (in pensione)

BIOGRAFIA

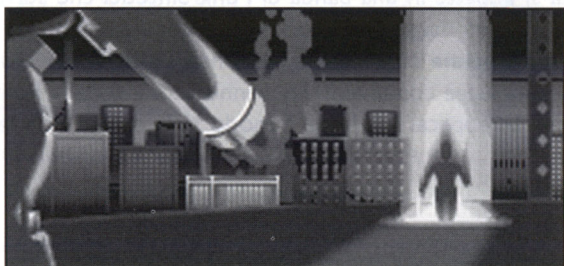
Dopo essersi laureato con lode all'Accademia Militare dell'Alleanza Pacifica, Felix Fly intraprese una breve, ma fortunata, carriera con le leggendarie *Nova Tigers*: l'ottavo Squadrone della Marina orbitale. Diventò un eroe nazionale per le sue ottime prestazioni nelle Guerre Lampo e, a causa di una ferita quasi mortale che si procurò nel Conflitto di Algarski, dovette andare in pensione.

Gli venne affidata la posizione di comando nello Squadrone Scelto di Controllo Urbano della Polizia Speciale della Città Pacifica.

Dopo molti anni, partecipando ad un normale pattugliamento della Polizia Speciale, l'unità si imbattè in una banda di Punk Sintetici che stava cercando di costruire un'AAB in un magazzino. Durante lo scontro a fuoco, il magazziniere rimase ucciso e Fly venne considerato responsabile della sua morte (per aver violato una vecchia legge comunale). Fly venne cacciato dalla Polizia Speciale e decise di iniziare ad applicare la legge a modo suo: arrivare dove la legge non poteva arrivare.

RAPPORTI SULLA SORVEGLIANZA DELL'EDIFICIO

Nei nostri archivi disponiamo di poche informazioni sulla Torre di Atombender. L'edificio possiede un servizio di sicurezza di prim'ordine. I nostri agenti Recon e i Droidi sono riusciti a penetrarlo solo in parte. Le seguenti fotografie digitali ti forniranno un'idea di quello che ti troverai davanti quando ci entrerai:



ISPEZIONARE

Quando sarai dentro l'edificio, dovrai essere molto VELOCE! Esamina TUTTO QUELLO CHE TROVERAI! Usa la tua intelligenza (c'è costata molto cara!). Prendi ed utilizza tutto quello che puoi. Sei in un territorio sconosciuto e non potremo mandarti degli aiuti. CORRI, FAI CAPRIOLE, utilizza gli ASCENSORI e la rete a MONOROTAIE, è gratis!

CORRERE

Corri a sinistra/destra utilizzando il pulsante-D SINISTRA/DESTRA.

CAPRIOLA

Salta sopra i buchi e sugli oggetti piccoli premendo il pulsante rosso o verde.

ASCENSORI

Fai andare gli ascensori su/giù utilizzando il pulsante-D SU/GIÙ.

LA MONOROTAIA

L'edificio possiede una rete a monorotaie che viene utilizzata per attraversare velocemente i lunghi corridoi. Appena arriverà la vettura per monorotaie saltaci sopra.

ESAMINARE GLI OGGETTI

Esamina accuratamente tutto quello che troverai (non ti preoccupare, abbiamo un Mandato!). Mettiti in piedi davanti agli oggetti e premi il pulsante-D in su o giù. Verrà mostrato il Tempo utilizzato per esaminare l'oggetto.

LE CARICHE DI ENERGIA

Utilizza tutto quello che troverai nell'edificio e che ritieni possa esserti utile nella tua missione. Potrai portare con te TRE Cariche di energia per volta.

Premi il pulsante blu o giallo per attivare la Carica di energia selezionata.

Se possiedi più di una Carica di energia, scegli quella che desideri selezionare premendo il pulsante FWD o REW.

Ecco una lista delle Cariche di energia che troverai nella Torre (trovate da degli ex-agenti e recuperate prima che fossero sepolte).



Granate Frastornanti

Esplodono all'impatto e si muovono seguendo un percorso ad arco. Più a lungo terrai premuto il pulsante blu o giallo delle Cariche di energia, più l'arco sarà acuto.



Fucile ad aghi

Un fucile che spara una nube di aghi micidiali. Pensiamo che sia in grado di disintegrare la Corazza del Robot.



Magnetici energetici

Attrae verso di te gli ascensori che sono bloccati a degli altri livelli.



Macchina che rende invisibili

Ti rende invisibile ai robot per un breve periodo di tempo, permettendoti di esaminare gli oggetti senza temere di essere attaccato.



Maschera Holo

Ti permette di mascherarti da robot in modo da passare inosservato. Non potrai saltare o esaminare gli oggetti.



Apparecchi di Resettaggio Piattaforme

Riporta gli ascensori di una stanza nelle loro posizioni iniziali.



Zaino-Jet

Ti permette di volare (stai attento perché il carburante è limitato!). Utilizza il pulsante-D per muoverti nelle varie direzioni. Spara ai robot volanti premendo il Pulsante rosso o verde.

Le seguenti Cariche di energia potrebbero esistere, ma non siamo mai riusciti a vederle:

Esame Veloce

Permette di esaminare un oggetto più rapidamente.

Soluzione automatica

Risolve automaticamente le Configurazioni del Circuito a Tessere.

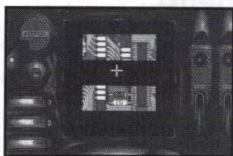
TERMINALI COLLEGATI AL COMPUTER

I Servizi segreti sanno che in varie parti dell'edificio si trovano una serie di Terminali collegati al computer. Interrogando gli Ingegneri abbiamo scoperto come utilizzarli.

PROCEDURA OPERATIVA

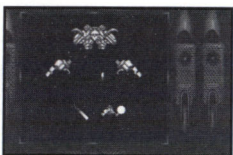
1. Mettiti in piedi davanti al Terminale
2. Premi il pulsante-D in su/giù.
3. Premi il pulsante Blu o giallo per uscire dai Terminali

TIPI DI TERMINALI



Configurazione della Scheda del circuito

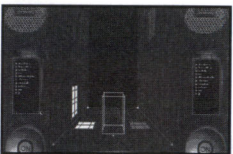
Gli Agenti Recon ritengono che sia LA CHIAVE per spostarsi nelle diverse parti dell'edificio.



Pattuglia di Punk Sincronizzati: Minaccia Aliena (SPPAM)

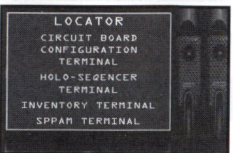
Atombender Games Inc

Sposta la base del tuo fucile a sinistra, a destra su o giù, utilizzando il pulsante-D. Distruggi tutti gli Alieni. Possiedi una "vita", non sprecarla!



Holo-Sequencer

Ascolta la serie di note. Ogni nota farà lampeggiare una sezione della griglia olografica. Ripeti la sequenza in ordine, posizionando il puntatore del pulsante-D e premendo il pulsante rosso o verde. Sentirai una musica.



Localizzatore

Mostra la posizione dei terminali e degli ascensori per uscire.

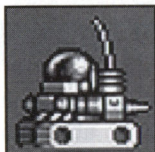


Inventario

Mostra le cariche di energia trovate. Utilizza sinistra, destra, su, giù sul pulsante-D per evidenziare; i pulsanti avanti e indietro per scorrere su quelle attualmente selezionate, il pulsante rosso o verde per rilezionare.

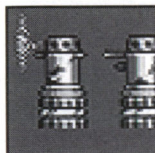
I ROBOT

La Torre è piena di robot che cercheranno di impedirti di raggiungere Atombender. I robot sono tutti diversi tra loro per capacità e caratteristiche, ma hanno tutti un aspetto in comune: ti distruggeranno al benché minimo contatto. Disponiamo di pochissime, e probabilmente datate, informazioni sui robot. Non abbiamo nessuna notizia sui modelli volanti.



Il droide della notte

Si muove in giro depositando qua e là delle mine. Cerca di evitare il contatto con questo droide e con le mine che deposita.



Gli abitanti degli ascensori

Gli abitanti degli ascensori passano il loro tempo andando su e giù con gli ascensori. Ti impediranno di andare avanti.



Le postazioni di mitra permanenti

Sono degli enormi mitra situati su dei treppiede. Possono ruotare e sparare a 360°. Si sposteranno verso un oggetto in movimento e spareranno due scariche comandate micidiali.



I robot magnetici nord e sud

Sono dei Robot magnetici che si muovono per il livello in coppia attraendosi l'uno con l'altro. Quando saranno uniti, ruoteranno e ritorneranno sul loro vecchio cammino.



I droidi sentinella

Piccoli e veloci, non conosciamo un modo per distruggerli o per evitarli.

ISTRUZIONI PER LA MISSIONE

Alla fine di ogni missione verrai istruito per filo e per segno.

FINE DEL MESSAGGIO. FINE DEL MESSAGGIO. FINE DEL MESSAGGIO.

TITOLI

IL TEAM

Paul Dunning
 Paul Ayliffe
 Seth "Axl" Walker
 Drew Northcott
 Andy Cook
 Scott Johnson
 Tim Cannell
 Allan Holloway
 John Reitze
 Mick McCallion
 Adam Steele
 Robert Dorney

IL PROGETTO

Stephen Hand
 Stuart Whyte
 Andy Hieke

MUSICA/EFFETTI SONORI

Alistair Brimble
 Andrew Parton

DESIGN E DOCUMENTAZIONE MANUALE

Sarah Warburton
 Alkis Alkiviades

Copyright © 1994 della MicroProse Limited

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY

Questo manuale, la confezione, i programmi, l'audio e video forniti con il CD descritti in questo manuale sono protetti dai diritti d'autore e contengono informazioni che appartengono alla MicroProse Limited. Nessuno può cedere o vendere copie di questo manuale o dei dischetti acclusi, di parti del manuale o delle informazioni contenute nei dischetti senza il consenso scritto della MicroProse Limited. Nessuno può, totalmente o parzialmente, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre questo manuale o riprodurlo in una forma leggibile dal computer senza un'autorizzazione scritta della MicroProse Limited. Coloro che riprodurranno qualsiasi parte di questo programma, qualsiasi sia il mezzo utilizzato, violeranno la legge sui diritti d'autore e dovranno, a discrezione del proprietario dei diritti d'autore, risponderne personalmente.

Prodotto nel Regno Unito

MICRO PROSE

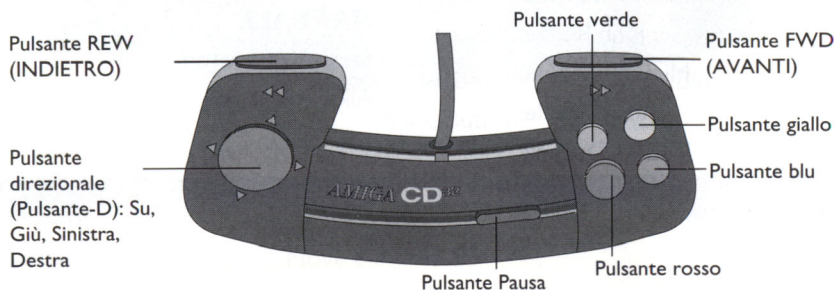
L'ARCHIVIO

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Si ringrazia particolarmente la EPYX per aver concesso il permesso di utilizzare l'originale Impossible Mission.

FONDALE DI GIOCO

Entra nelle stanze e nei tunnel della fortezza di Elvin. Cerca di evitare i suoi robot e compila la Parola d'ordine segreta per entrare nella Stanza Principale di Comando per disattivare il comando del missile prima che venga lanciato e distrugga il mondo intero.



Nell'Ascensore e nei Corridoi

Pulsante-D in SU/GIÙ

Ascensore Su/Giù

Pulsante-D a SINISTRA/DESTRA

Spostarsi a Sinistra/Destra

Premere il pulsante rosso o verde (in movimento) Capriola

Premere il pulsante rosso o verde (fermo)

Attivare Pannello

Nelle stanze

Premere il pulsante rosso o verde Saltare

Pulsante-D in SU o GIÙ

Esaminare l'Oggetto (quando ci sei davanti)

Pulsante-D in SU o GIÙ

Usare il Terminale (quando ci sei davanti)

Terminale del computer

Pulsante-D in SU/GIÙ

Selezionare funzione

Premere il pulsante rosso o verde Usare funzione

Se vedrai...

- L'immagine di un robot che dorme

Rappresenta il SONNIFERO. Disattiva temporaneamente i robot in una stanza utilizzando il terminale

- Immagine di una Piattaforma-ascensore con una freccia.

L'ASCENSORE VERRÀ RIPORTATO sulla posizione originaria.

- Tessera del Puzzle

Una parte della Parola d'ordine per la Stanza di Comando di Elvin. Verrà conservata nel computer tascabile.

Consigli per risolvere il puzzle

- Alcune tessere sono capovolte o rovesciate (o ambedue). Girale.
- Le tessere devono essere dello stesso colore. Cambia il colore utilizzando l'apposita icona.
- Quando il puzzle sarà completato, avrà l'aspetto di un rettangolo con alcuni buchi (scheda perforata del computer).
- Ci sono QUATTRO tessere in ogni puzzle e NOVE puzzle in ogni partita. Ogni volta che risolverai un puzzle, in fondo alla videata del computer tascabile, apparirà una lettera della Parola d'ordine di Elvin.
- Quando avrai NOVE lettere, potrai aprire la porta della stanza di comando e **SALVARE IL MONDO!**

Computer tascabile

Direzioni del Pulsante-D

Spostare il "guanto" sopra il pannello delle icone

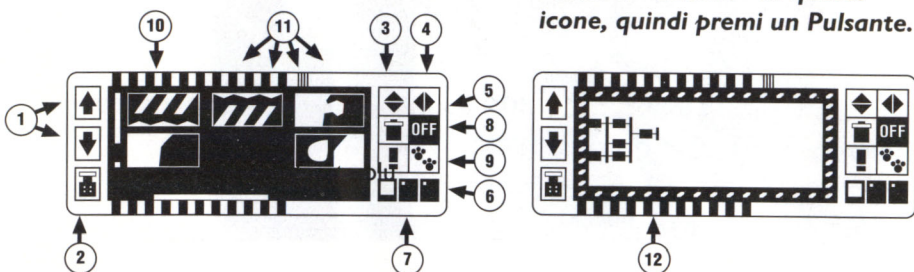
Premere il pulsante rosso o verde

Selezionare un'Icona o Raccogliere una tessera del puzzle

Premere il pulsante rosso o verde

Depositare una Tessera del Puzzle sulla posizione scelta

Punta il "Guanto" su queste icone, quindi premi un Pulsante.



1. Frecce Su/Giù

Scorrere le Tessere del Puzzle che si possiedono

2. Telefono

Chiamare il Computer Principale per chiedere aiuto (si perdono 2 minuti di tempo)

- controlla se hai un numero di tessere sufficiente per risolvere il puzzle
- correggi il verso delle due tessere del puzzle mostrate nella finestra di sinistra. Il verso corretto verrà mostrato da un segno di spunto.
- se abbasserai il ricevitore, il collegamento verrà interrotto.

3. Icona Su/Giù

Gira la tessera del puzzle selezionata verticalmente

4. Icona sinistra/destra

Gira la tessera selezionata orizzontalmente

5. Bidone della spazzatura

Scarta la tessera selezionata

6. Disfare (!)

Cancella l'ultima modifica del puzzle

7. Icone del colore

Modificano il colore della tessera del puzzle selezionata

8. Icona "OFF"

Spegne il Computer Tascabile

9. Icona Zampe

Pausa

10.

Due zone che mostrano le tessere possedute

11.

Quattro aree di lavoro

12.

Cartina della zona esplorata.

Le Stanze del codice

Ci sono due stanze del codice nella fortezza di Elvin. Qui potrai vincere dei SONNIFERI & dei RIPORTARE ASCENSORE. Cammina verso la console e premi il pulsante-D SU o GIÙ. Sulla scacchiera si illumineranno delle caselle ed ognuna di queste verrà accompagnata da una nota. Utilizza il guanto per toccare le singole caselle in ordine ascendente (dalla nota più bassa alla più alta).

Se la sequenza sarà corretta, la scacchiera lampeggerà e vincerai un SONNIFERO o un RIPORTARE ASCENSORE. Puoi abbandonare il gioco in qualsiasi momento, toccando la barra arancione con un "guanto".

Fine del gioco

Il gioco terminerà, quando saranno le 6.00 ed il Missile verrà lanciato. Se cadrai dalle piattaforme o dalle stanze, ti verranno assegnati 10 minuti di penalità.

FINE DELL'ARCHIVO

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION



2025 AD. The evil Elvin Atombender has built a top secret high security tower. He has filled it with powerful and dangerous robots. He is about to unleash this menace on an unsuspecting world. Your mission: **GET IN THERE AND STOP HIM!**



2025 AD. L'horrible Elvin Atombender a construit une tour de haute sécurité top secrète. Il l'a remplie de robots puissants et dangereux qu'il est sur le point de lâcher sur un monde qui ne se doute de rien. Votre mission: **ALLEZ-Y ET ARRETEZ-LE!**



2025 AD. Der fiese Elvin Atombender hat eine streng geheime Hochsicherheitsfestung gebaut und mit starken, gefährlichen Robotern gefüllt. Nun steht er kurz davor, diese Bedrohung auf die ahnungslose Menschheit loszulassen. Dein Einsatzziel: **REIN IN DIE FESTUNG, UND DEN FINSTERLING AUFHALTEN!**



2025 AD. El malvado Elvin Atombender ha construido una torre secreta de máxima seguridad y la ha llenado de poderosos y amenazadores robots. Y ahora está a punto de soltar esta amenaza sobre un mundo ignorante del peligro que le acecha. Tu misión: **¡ENTRAR ALLI Y DETENERLO!**



2025 AD. Il malvagio Elvin Atombender ha costruito una segretissima torre blindata. L'ha riempita di potenti e pericolosi robot e da un momento all'altro attaccherà di sorpresa il mondo. La tua missione: **ENTRARE NELLA TORRE E FERMARLO!**



The product is exempt from classification under UK law in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age ranges indicated.

MADE IN THE UK

ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.

Produced by MicroProse Ltd under licence from Epyx. All copyrights on all elements of Impossible Mission belong to Epyx. Impossible Mission 2025 - The Special Edition © 1994 MicroProse Ltd.

Amiga screens shots shown. Actual shots may vary.



MPX33180D1GR

